



Kandidatarbete i Medieteknik, 30 hp

Vårtermin 2014

# En digital kärlekshistoria

Mötet mellan människa och medium

Simon Marklund

Henrik Olsson

Handledare: Pirjo Elovaara & Fredrik Gullbrandson

Examinator: Peter Ekdahl

Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och estetik

## **1. Abstrakt**

Kandidatarbetets syfte är att undersöka mötet mellan människa och medium genom att undersöka hur människor relaterar till och tolkar mötet med ett medium. Undersökningen tar sin utgångspunkt i flera tänkbara kunskapsfält, bland annat posthumanism, transhumanism, tolkningsvetenskap. Dessa kunskapsfält prövas sedan i en gestaltning för att avgöra om kunskapen är relevant i förhållande till vårt ärende.

Nyckelord: posthumanism, transhumanism, remediation, tolkning, konstvetenskap, ontologi

This bachelor thesis aims to investigate the encounter between man and media by exploring how people relate to and interpret a meeting with a medium. The survey is based on several possible fields of knowledge, including post humanism, transhumanism, interpreting science. These fields of knowledge are then tested in a design to determine if the knowledge is relevant to our case.

Keyword: posthumanism, transhumanism, remediation, interpretation, artscience, ontology

1. Abstrakt.....	2
2. Inledning.....	5
3. Problemområde.....	5
3.1 Bakgrund.....	5
3.2 Direkt Frågeställning.....	7
3.3 Syfte.....	7
3.4 Skrivprocessen.....	7
3.5 Tidigare forskning.....	7
3.5.1 Ontologi (Relatera).....	8
3.5.1.1 Medium som mänsklig förlängning.....	8
3.5.1.2 Posthumanism.....	9
3.5.1.3 Jämförelse.....	10
3.5.1.4 Summering.....	11
3.5.2 Konstvetenskap (tolka).....	11
3.5.2.1 Tolkingsvetenskap.....	11
3.5.2.2 Remediation.....	13
3.5.2.3 Jämförelser.....	14
3.5.2.3 Summering.....	15
3.5.3 Över skiljelinjen.....	15
3.5.4 Tidigare forskning summering.....	16
4. Tillvägagångssätt.....	18
4.1 Introduktion.....	18
4.2 Teknik.....	18
4.3 Metoder.....	19
4.4 Process.....	20
4.5 Val.....	22
5. Resultat och diskussion.....	23
5.1 Resultat.....	23
5.2 Diskussion.....	27

5.2.1 Framtid.....	30
6. Ordlista.....	31
7. Källförteckning.....	31

## **2. Inledning**

Som människor står vi konstant inför ett möte med ett medium, vare sig det är genom tv, dator, telefon eller en målning upphängd i tandläkarens väntrum. Vi interagerar med dessa medier och de styr till stor del våra liv, exempelvis när vi använder oss av mobiltelefoner, inte bara för telefonsamtal, utan också som skrivverktyg, spelkonsol och kalender. Vi dyker gärna huvudstupa in i den nya teknologin som tillåter oss inte bara att försvinna i en annan värld, utan också göra vår existerande värld mer bekväm.

Men hur interagerar vi faktiskt med ett medium, hur förstår vi vår relation till andras skapelser och teknologier och vad är vår roll i relation till dem? Spel som medium, tillåter människan att direkt interagera med mediet, till skillnad från t.ex. film. Spel kan därför påstås vara ett tydligare exempel på människans möte med mediet, då människan i sig får en tilldelad roll i verket. Genom spelmedia kan vi belysa detta möte, vi kan ställa oss på sidan av det, analysera båda parternas roll i förhållande till varandra och på så sätt inte bara själva förstå mötet emellan dem, utan även tillåta andra att analysera sina egna relationer till media.

Vi kommer diskutera mötet i många olika former, alltifrån ett grundläggande perspektiv, där vi ser på människans relation till alla ting, till ett konstnärligt perspektiv, där människans relation länge diskuterats. För att sedan skapa en gestaltande produktion, som inte bara värderar och analyserar kunskapen, utan även belyser mötet för andra potentiella åskådare.

## **3. Problemområde**

### **3.1 Bakgrund**

Med detta arbete vill vi undersöka hur en människa kan bemöta och tolka ett digitalt medium. Hur förhåller sig en människa till ett verk, som är bortom människan själv.

Marshall McLuhan, en filosof inom kommunikationsteori, som 1967 i sin bok ”Media: Människans utbyggnader” (1999, 2.Uppl.) påstod att ett medium är en förlängning av människan. McLuhan menade också att mediet i sig är budskapet och att innehållet inte spelar någon viktig roll alls.

Karen Barad, en amerikansk professor i feminism samt teoretisk fysiker, skriver om representationen i sin artikel ”Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter” (2003), samt om den ontologiska (läran om tings inneboende egenskaper) relationen mellan en människa och ting, genom ett posthumanistiskt perspektiv.

Barad kritiserar utvecklingen av ord som en representation av något materiellt, då ting i sig inte är döda objekt. Hon skriver om hur en apparat i sig är ett verk som omformar världen och är inte ett verktyg för mätning. Om människan bemöter ett digitalt medium, så som en skärm, telefon eller tv apparat, omformas då upplevelsen och världen omkring människan som bemöts av mediet och tillsammans skapas en delad kontext. Hon skulle kalla det ett fenomen, men hur förhålls Karen Barads teorier gentemot Marshall McLuhan? Hur skulle Karen Barads motargument mot representationalismen stå emot de mer konventionella tolkningarna, som tas upp i t ex. ”Att tolka bilder” (1998) av, konstvetare och professor i konstvetenskap, Jan-Gunnar Sjölin?

Mötet mellan människa och medium har också olika aspekter, det finns analytiska aspekter, samt emotionella aspekter. Men vi kan också använda olika perspektiv, två av dessa är definierade av professor inom litteratur, media och kommunikation Jay David Bolter samt forskare inom ny media Richard Grusin, i deras bok ” Remediation: understanding new media” (1999). Dessa två perspektiv är immediacy och hypermediacy, de skulle kunna kallas två olika förhållningssätt till ett medium. Immediacy kan beskrivas som ett verk med syfte att suddas ut vetskapen för åskådaren om att hen interagerar med ett medium, för att på så sätt förflytta åskådaren bortom ramen eller skärmen och in i verket för att därigenom få en ”autentisk” upplevelse. Ett exempel på detta skulle kunna vara ett spel som byggs ifrån ett första persons perspektiv, där spelaren ser utifrån spelkaraktärens ögon. Ett annat exempel skulle kunna vara en trompe l'oeil målning(se fig.1).



fig.1 Pere Borrell del Caso, *Escaping Criticism*, 1874<sup>1</sup>

På ett ögonblick försätter detta verk åskådaren in i verkets värld, där pojken som klättrar ut ur ramen kan ses som verklig under en kort stund.

<sup>1</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Escaping\\_criticism-by\\_pere\\_borrel\\_del\\_caso.png](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Escaping_criticism-by_pere_borrel_del_caso.png)

Hypermediacy anser att mediet i sig är ett verkligt ting och därmed är interaktionen med mediet en autentisk upplevelse. Detta skulle kunna liknas med ett pusselspel, som t.ex. ”Tetris”, där spelaren inte försvinner in i världen och ser den som autentisk, men upplevelsen och interaktionen med spelet är i sig ”autentisk”, eftersom vi fortfarande får en genuin upplevelse av stress, frustration och liknande.

Vi finner det intressant att potentiellt förankra dessa två perspektiv i ett samlat digitalt verk, där vi belyser de två olika mötena, samlat i ett.

Hur kan vi använda dessa olika teorier för att belysa och diskutera mötet mellan den fysiska världen som människan befinner sig i och den digitala artificiella kontexten som är spelet, samt hur uppfattar och tolkar personen i fråga en sådan upplevelse? Om det ens finns en distinktion mellan de två kontexterna.

### **3.2 Direkt Frågeställning**

Hur relaterar och tolkar en människa ett digitalt medium som denne bemöter och hur kan det belysas genom en digital spelproduktion?

### **3.3 Syfte**

Denna undersökning syftar till att söka förståelse för hur en person bemöter ett medium. Hur tolkar och förstår en person ett medium som hen interagerar med. För att på så sätt belysa och påverka hur digitala produktioner kan skapas, med den ontologiska och konstvetenskapliga kopplingen mellan människa och medium, i åtanke.

### **3.4 Skrivprocessen**

Majoriteten (förutom sektionen ”Framtid”) är från början skriven av Simon Marklund och sedan korrekturläst, redigerad och renskriven av Henrik Olsson.

### **3.5 Tidigare forskning**

De texter som vi refererat till i bakgrunden, är de texter som också står i fokus under den tidigare forskningen. Måhända att de ligger inom olika områden, men eftersom frågeställningen i sig är bred, måste även kunskapsgrunden vara stor. Det måste existera mer än en infallsvinkel eftersom det inte bara finns ett rätt synsätt, därför måste även en diskussion föras mellan de författare vars texter vi läst. Här följer en fördjupning i författarnas texter, samt diskussioner i form av jämförelser med både likheter och skillnader. Vi valde dessa fyra, eftersom vi fann att de hade olika synsätt för oss att förhålla oss till. Men de fokuserar även på olika saker inom mötet, då mötet i sig inte är något simpelt, utan är något som vi måste bryta

upp för att hitta de olika delarna och sedan applicera genom olika personers perspektiv. Dessa går mellan alltifrån hur en person kan tolka ett abstrakt verk, till en människans grundrelation till alla ting.

### **3.5.1 Ontologi (Relatera)**

Ontologi är ett begrepp som används inom flera olika områden, från filosofi till antropologi (läran om människan). Ontologi handlar om de inneboende egenskaper hos ting, samt den agens som ting har/kan ha. Där posthumanismen skulle säga att ting potentiellt inte har inneboende egenskaper, utan får dessa egenskaper baserat på relationer till annat, genom deras agens. Detta ämne väljer vi att forska inom, eftersom vi vill belysa mötet mellan en människa och ett ting, i detta fall ett medie. Många olika forskare ser olika på mediets roll och vad för agens ett medium har i relation till en människa. Därmed tar vi här upp två ganska olika koncept, som vi forskat inom genom två olika författare. Den första författaren är Marshall McLuhan, som vi valt att läsa om eftersom han i ett väldigt tidigt skede (1967), valde att forska inom ämnet medium. Han framförde sedan vad vissa skulle kalla "kontroversiella" idéer om den relation människan har till ett medium. Det andra konceptet som vi valt föra fram är posthumanismen, som vi läst om genom Karen Barads skrivna verk. Vi valde att läsa om posthumanismen eftersom detta framför en väldigt skild syn på tings relationer till varandra. Att föra fram detta genom ett digitalt medie kan ha en enorm påverkan, inte bara på verket i sig, men också på vad som finns att lära sig ifrån det. Vi fann att Karen Barad var en bra representant för posthumanismen, eftersom hon förde fram konceptet på ett annat sätt, på grund av hennes annorlunda bakgrund (inom fysik), istället för att vara en representant ifrån media-vetenskap.

#### **3.5.1.1 Medium som mänsklig förlängning**

Medium som mänsklig förlängning är ett koncept som vi först stött på genom kommunikationsteoretikern Marshall McLuhan. Det är ett koncept som dels rör transhumanism som innefattar en förbättring av människans mentala eller fysiska egenskaper. Men det rör också en mer fundamental förståelse för hur vi som människor står i förhållande till medium.

Marshall McLuhan framför media som en del av en mänsklig utbyggnad, som agerar fokus i boken *Media: Människans utbyggnader* (1999, 2a Uppl.). Han använder sig av en stor mängd exempel, en av de exempel McLuhan använder är kläder, som agerar ett extra lager hud för människan. Han skriver att med kläder bevarar vi mer energi och kräver därför mindre mat.



Han menar också att kläder inte bara agerar värmekontrollerande, men ger också en inblick för andra vem en själv är som person.

McLuhan skriver om media som en utbyggnad eller förlängning av oss själva och anser att om vi inte inser detta faktum, kommer vi likt Narkissos för evigt fixera oss vid ett medium. En referens till den grekiska myten om Narkissos, som såg sin egen spegelbild i vattnet och blev förälskad i sig själv. Han kunde inte sluta titta på sin egna spegelbild, ända tills den punkten då han transformerades till en pingstlilja. Detta är något som McLuhan upprepade gånger skriver om, om hur för Narkissos var spegelbilden en förlängning av Narkissos själv och han föll djupt i förälskelse med den eftersom han inte ställde sig åt sidan och faktiskt analyserade sin relation till spegelbilden. Vilket kan agera en intressant insikt i McLuhans syn på media.

"Kanske är känseln inte bara hudkontakt med tingen utan tingens själva liv i vårt medvetande"  
–(McLuhan, 1999 2.uppl. , s.118)

### **3.5.1.2 Posthumanism**

Posthumanism är ett ämne vi har studerat inför vår gestaltning, det handlar om hur alla ting relaterar och påverkar varandra. Posthumanismen bröt emot den tidigare satta konventionen om att det enda i världen som hade agens var människan, posthumanismen säger att alla ting har en sorts agens. Posthumanismen säger också att ingenting ”är”, utan allting ”blir”. Vilket innefattar en evig progression och något vi kan förhålla oss till eftersom den gestaltningen vi skapar inte har ett slut, utan istället är det en evig progression. Vi utgår ifrån Karen Barads texter för detta, då när vi läst dem, funnit intressanta påståenden om hur människor, djur och ting intraagerar (Karen Barads egenskapade ord, som utmanar tanken att människan interagerar med ett icke-mänskligt objekt, då hon istället påstår att det egentligen skapas ett objekt i relationen mellan de två parterna) med varandra.

När vi läser Karen Barads texter, förhåller vi oss främst till det posthumanistiska perspektivet som hon till viss del representerar. Idén om hur allting är i sig relationellt och existerar i en konstant omformande kontext. Om hur ingenting, varken människa, ting eller djur, är i sig självt utan agens. Alla ting i världen har relationer till något annat och i mötet med någonting annat skapas ett fenomen, som omformar alla involverade. Människan är i sig inte i centrum, människan är inte den enda som har dynamiskt värde eller agens. Utan alla ting som vi kan intraagera med, har i sig inte inneboende egenskaper, utan dessa skiftar konstant.

Denna koppling mellan ting och människa, är något som vi kommer ha i åtanke utigenom arbetets gång. Speciellt eftersom vi använder oss av digitala spel för gestaltning. Det är något som har en tydlig koppling mellan människa och medium, eftersom det där finns en märkbar

påverkan emellan de två. Människan påverkar spelrymden samtidigt som människan påverkas genom sin intraaktion med spelrymden, tid och rum skiftar i mötet mellan de två.

Denna ontologiska koppling genom ett posthumanistiskt perspektiv, är användbar, för belysningen av mötet. Ting är i sig inte döda objekt och först i interaktionen (eller intraaktionen som Barad skulle säga) mellan två olika ting med agens, skapas meningsfullhet.

### **3.5.1.3 Jämförelse**

Något som tycks delas mellan McLuhan och Barad är deras kritik till den språkliga vändningen och dess potentiella påverkan på samhället. McLuhan skriver om hur språket skadat och krympt det kollektiva omedvetna, samt att ”språket skiljer människa från människa och människosläktet ifrån det kosmiskt omedvetna.”. Barad skriver om hur språket inte kan tydligt gestalta världen och är istället abstrakta representationer av materialet som de representerar.

Vad för påverkan detta har på världen är dock något som skiljer Barad och McLuhan ifrån varandra. McLuhan skriver om skillnaden mellan talat och skrivet språk. McLuhan menar att när en person talar existerar en skillnad på tonläge och liknande, vilket skapar en annan upplevelse för parten som tar del av dialogen. Samtidigt som skrivet språk inte är emotionellt och låter därmed personen som läser det applicera sig själv till texten på ett annat sätt.

Barad skriver om språket och dess påverkan, genom sättet en människa förhåller sig till ting. Hon ifrågasätter varför människan valt att sätta mer värde i språk och representation än materialet i sig, varför anses representationerna vara mer trovärdiga än objekten som de på detta abstrakta sätt representerar?

McLuhan skriver om hur informationsöverföring inte bara delger meddelandet i sig, utan transformerar avsändaren, mottagaren och själva meddelandet. Likt Barads skriverier om ting, som i sig har en agens på de som tingen kommer i kontakt med. De skriver båda här om en mellanhand som inte kan bortses, utan har en viktig roll i informationsöverföringen som faktiskt omformar de involverade parterna.

### **3.5.1.4 Summering**

Dessa idéer om förhållandet mellan ting och människa har en påverkan både i den teoretiska designen av gestaltningen, men också den praktiska applikationen i gestaltningen. Konceptet om media som en förlängning av människan, är något vi måste hålla i åtanke när designen av gestaltningen sätts ihop. Vi vill ge spelaren möjligheten att påverka, även inom det digitala utrymmet, för att ge spelaren en förlängning bortom den fysiska världen. För att på så sätt

inte bara skapa en gestaltning av konceptet, men vi får också en användning av McLuhans lärdomar som vi nu läst om.

Posthumanistiska perspektivet, talar om hur aktiv agens existerar i alla ting och hur deras påverkan är konstant. Detta ger gestaltningen ett intressant perspektiv, där Barad skriver om hur först inom intraaktionen mellan ting skapas något meningsfullt. Posthumanismen talar också som tidigare nämnt, om hur ting inte ”är”, utan alltid ”blir” något. Därmed genom ett spel som bemöts av spelare, inom ett rum, skapas alltid någonting nytt och är alltid på någon nivå pågående.

### **3.5.2 Konstvetenskap (tolka)**

Att definiera konst tycks vara nästintill omöjligt. Vi söker inte att definiera det, men vi väljer att inkludera spel inom konst, eftersom att avsäga ett helt medium som icke konst är minst sagt en konservativ ståndpunkt. Spel likt alla andra accepterade (inom konsten) medier kan ange starka känslor, vara tankeväckande och föra oss bortom eller närmare den värld vi lever i. Därmed är det viktigt att se till konstvetenskapen och de lärdomar som finns där att hitta, eftersom vi vill skapa ett spel. Vi vill förstå hur människor förhåller sig till ett konstverk, hur förstår en människa något abstrakt och hur tolkar en människa detta? För att få bättre förståelse, valde vi även att läsa texter ifrån olika författare. Den första är Jan-Gunnar Sjölin, som utgår ifrån en relativt konventionell konstvetenskaplig bakgrund. Han skriver om en mängd olika sätt att tolka verk och genom dessa metoder kan vi skapa vårt spel. De andra författarna vi läst är Jay David Bolter och Richard Grusin, som skriver om hur nya medier skapas baserat på de tidigare, men skriver även om hur perspektiv kan skifta ifrån verk och hur en ”autentisk” upplevelse kan skapas.

#### **3.5.2.1 Tolkningvetenskap**

Det finns flera olika sätt att tolka ett verk och hur vi bygger en förståelse för vad ett verk ”innebär”. Vilken utgångspunkt ska tas när hen tolkar ett verk, ska hen se till avsikten av konstnären och därmed förlita sig på intentionalismen (sökandet efter en skapares avsikt som den enda rätta tolkningen), eller ska hen försätta sig själv i mötet och därmed sudda ut konstnären? Vi har studerat detta genom att läsa texter skrivna av Jan-Gunnar Sjölin.

Jan-Gunnar Sjölin's bok ”Att tolka bilder” (1993) syftar till en mer konstvetenskaplig och konventionell tolkning av bilder, men det kan också föras över till all form av media. Boken går inte in på en mer ontologisk relation mellan människa och ting, som Karen Barad och Marshall McLuhan till stor del gör. Den agerar en annan sorts utgångspunkt eller synvinkel som vi kan använda oss av.

Det finns ett värde i att förstå tolkning, att förstå skillnaden mellan uttryck och innehåll, samt hur vi kan uppfatta konstverk, vare sig de är spel, film eller en målad tavla. Vilka tekniker kan användas för att få mer insikt om vad konstnären vill med verket, men ännu viktigare, vad vi får ut av det själva. Sjölin använder en artikel, i sin helhet, skriven av Sergej Eisenstein (1937), där Eisenstein skriver om hur en statisk tavla kan ses som ett montage. Eisenstein använder M. Dobuzjinkij, *En oktoberidyll*, som exempel (se fig.2).

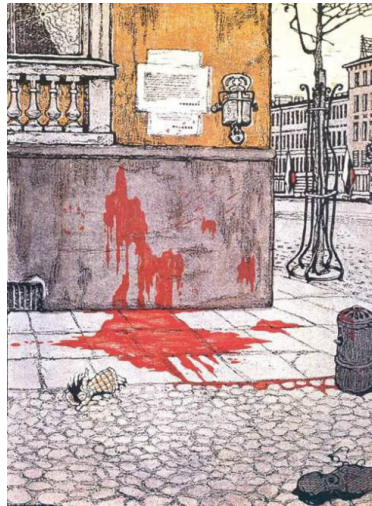


fig.2 M.Dobuzjinkij, *En oktoberidyll*, 1905<sup>2</sup>

Eisenstein skriver om hur ögat naglas fast på blodfläcken och följer sedan dess konturer för att falla på dockan. För att sedan röras vidare till andra objekt i tavlan. Allt detta förs samman till en hel tavla, där vi baserat på de ledtrådar vi får, kan bygga en egen historia i realtid med verket, samtidigt som vi kanske inser vad som kan ha pågått. Detta är en intressant studie i hur vi uppfattar ett verk, om hur vi relaterar till det och hur vi bygger ihop en samlad förståelse för något som en målad tavla.

Sjölin plockar fram en hel drös av olika sätt att se på konst. Olika förhållningssätt, synvinklar och annat, för att vi själva ska kunna skapa en förståelse för vad det är vi bemöter. Denna text kommer inte nämna dem alla men det faktum att en bok har skrivits om alla dessa sätt, är i sig ett tecken på att informationen om hur en människa bemöter ett medium inte är något som bara kan tas fram. Utan vi måste se på det ifrån olika utgångspunkter, vare sig det är av en konstvetenskaplig natur, eller en ontologisk.

---

<sup>2</sup><http://www.bibliotekar.ru/kDobuzh/5.htm>

Men det kan vara av värde att föra fram ”den skapande betraktaren”, ett begrepp som Sjölin tar fram i sin bok. Den skapande betraktaren handlar om hur en människa uppfattar och förstår ett verk. Termen innebär att ett verk förstås olika för var person som upplever verket. Det finns inte ett enda svar, eftersom tolkningen i sig skapas först när en individ bemöts av det och innehållet i verket bestäms baserat på vem individen är och var individen är. Kontexten för verket spelar stor roll, eftersom ett verk i sig inte kan ses som ahistoriskt (inte relaterad till en historisk kontext, historisk påverkan eller liknande), utan verkets betydelse kan skifta enormt baserat på åskådarens egna värderingar, erfarenheter etc. Ett skapat verk kan enligt skapande betraktaren inte tolkas ifrån ett semiotiskt (läran om tecken och symboler) perspektiv. Ett semiotiskt perspektiv bestämmer att en symbol har en enda betydelse oberoende på vem det är som målat symbolen, vem det är som betraktar det och var i tid och rum som verket än blir betraktat.

### **3.5.2.2 Remediation**

Vi har tidigare i denna text, refererat till Jay David Bolter och Richard Grusins bok ”Remediation” (1999), samt hur de skriver om de två olika synsätten hypermediacy och immediacy och hur dessa kan appliceras i en undersökning om hur en människa förhåller sig till ett medium. Eftersom upplevelsens fokus ligger i autenticitet så borde detta hållas i åtanke. Men bokens fokus ligger i ordet remediation, där ett medium bygger på ett medium som tidigare existerat.

För att ett nytt media ska kunna accepteras, måste mediet säljas till sin publik på ett visst sätt. De använder meningar som ”Det är som [medium X] fast bättre”. Som t ex. spel är som film, fast bättre. Detta krävs för att människor har svårt att acceptera ett nytt medium, utan en referenspunkt. Men om vi delvis går ifrån Marshall McLuhans synsätt, kan vi även använda oss av hans exempel, när han skriver om hur nya medier, främst elektrotekniken, appliceras och komplett förändrar samhällen och dess strukturer. Han skriver om hur mer primitiva samhällen inte alltid accepterar de lärdomar som sakta, genom rationella sekvenser, förts fram inom andra samhällen.

### **3.5.2.3 Jämförelser**

De vi fokuserar oss på ifrån Bolter & Grusin, är just de två förhållningssätten hypermediacy och immediacy. Vi vill här använda oss av ett konstverk och en tolkning av det för att skapa en koppling mellan Bolter & Grusin och Sjölin.



fig.3 Albrecht Dürer, *Untersweysung der Messung*, Nuremberg, 1538<sup>3</sup>

Detta verk (se fig.3) tas upp i boken "Remediation" (1999), som Bolter & Grusin tolkar. De tolkar detta verk, en gestaltning av "the Male gaze". Ett koncept som väldigt kort kan sammanfattas genom att se på hur media tenderar att ses ifrån en heterosexuell mans syn. En film med detta perspektiv kommer ofta visa kvinnor genom en sexuell natur och kommer därmed filmas med de sexualiserade delarna av en kvinna i främsta vyn.

De argumenterar att *Untersweysung der Messung* är hypermediated, eftersom åskådaren inte försätts inom ramens värld, utan istället är en väldigt konceptuell gestaltning av male gaze. Vi kan i detta verk se en man som målar av en kvinna, emellan dem är en ram som innehåller ett rutnät. Detta rutnät skulle kunna användas för att kunna objektifiera kvinnan till simpla geometriska former och på så sätt bryter mannen ned kvinnan till sina minsta beståndsdelar.

Denna tolkning använder inte bara ett hypermediated perspektiv men den använder även metoder som tagits fram i Jan-Gunnar Sjölin's bok. Främst hur Bolter & Grusin använder det relativt moderna konceptet "male gaze", för att tolka ett verk ifrån 1500-talet. Detta gör att verket i sig inte tolkas utifrån ett ahistoriskt perspektiv, utan istället använder modern tids idéer och värderingar, för att skapa en uppfattning om vad vi kan ta ifrån verket.

### 3.5.2.3 Summering

De konstvetenskapliga perspektiv som vi läst om handlar om hur en människa tolkar ett verk, hur kan vi se på ett verk och hur förhåller vi oss till det. Jan-Gunnar Sjölin och Jay David Bolter & Richard Grusin, skriver om detta. Men med olika fokus, där Sjölin skriver om uttryck och innehåll och hur dessa kan tolkas genom olika metoder. Bolter & Grusin skriver

<sup>3</sup><http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections/336657?img=3>

om hur människor förhåller sig till ett verk. D.v.s. att Sjölin skriver om hur vi förstår ett verk medans Bolter & Grusin skriver om hur vi upplever ett verk.

Dessa två går likt det ontologiska förhållningssättet in i både den teoretiska och den praktiska delen av gestaltningen. Vi måste förstå hur en spelare tolkar och upplever vårt verk, för att på bästa sätt kunna belysa den ontologiska kopplingen, relationen mellan spelaren och spelet.

### **3.5.3 Över skiljelinjen**

McLuhan håller högt upp konstnärer, han skriver om hur de ställer sig åt sidan till samhället, för att på så sätt kunna analysera dess historia, nutid och, allra viktigast, dess framtid. För att få mer förståelse för media kan vi behöva ställa oss på sidan av McLuhans skrivelser och analysera dem utifrån för att sedan kunna applicera dem till vår egen kunskapsgrund. Han kritiserar även konstbedömare, han anser att dessa gör konst till narrspel, eftersom de suger ut det realistiska värdet i konsten. Något som kan vara intressant att försätta gentemot Sjölin, som skriver om hur vi kan bedöma konst, potentiellt inte på en kvalitativ nivå där det bestäms om huruvida konstverket är bra eller dåligt, men istället om hur verk kan tolkas och även borde tolkas. Men ställs de i denna fråga på två olika sidor, eller kan det potentiellt vara så att konventionell tolkning av verk går i led med McLuhan. Att förstå faktiskt tolkning, skulle kunna ses som ett sätt att ställa sig på sidan till verket i sig och se det för vad det är, att förstå det och inse dess sanna form.

Barad som argumenterar för vikten av materialitet. Där vi som människor ser det som händelsefritt, flertydigt och utan agens. Detta kan också agera motargument till delar av de koncept som Sjölin använder sig av i sin bok. Att tolka ett verk är i sig att acceptera representationalismen, att en abstrahering kan tydligt representera något av materia. Dock enligt skapande betraktaren skulle vi definitivt säga att materia vi ser är flertydig, inte bara verket i sig, men också vad verket representerar. Vilket kanske talar om hur Barads tankar kan vara rättfärdigade även inom tolkningsvetenskapen.

### **3.5.4 Tidigare forskning summering**

Den tidigare forskning som vi läst, kan till viss del ses som sporadisk, eftersom den berör många olika områden ifrån många olika synpunkter. Men detta har för oss skapat en större kunskapsgrund, som vi kan ta ifrån, när vi går in i vår gestaltande produktion.

Vi måste förstå hur en människa upplever ett möte med ett medium och för att förstå detta, måste vi skapa förståelse för både hur en människa relaterar till ett medium, samt hur en människa tolkar ett medium. Genom dessa två, skapas därmed en upplevelse. Vi läste därför

om ontologi för att få mer förståelse om relationen till ett medium och konstvetenskapen för att skapa förståelse för tolkningen.

För att föra dessa kunskaper vidare in till en gestaltande produktion, har vi en delvis etablerad separation mellan de två ämnena. Där vi planerar att använda oss av den ontologiska kopplingen när det kommer till den teoretiska grunden för projektet, design och koncept. Samtidigt som vi använder oss av konstvetenskapen för den praktiska delen som spelaren först bemöts av. Sjölin hade en uppdelning han använde sig av för att tolka målade verk, där det existerade ett uttryck och ett innehåll. Vi kan använda oss av ett exempel som används i boken Att tolka bilder (1998)(se fig.4).



fig.4 Paul Gauguin, *Vinskörd i Arles – Mänskligt elände*, 1888<sup>4</sup>

Uttrycket är det vi ser, på denna tavla kan vi t ex. se en mörk figur i vänsterkant. Denna mörklädda figur har av vissa påståtts vara ”Döden”. Vilket i detta fall skulle innebära att den mörka och gåtfulla figuren vi ser är uttrycket. Tolkningen att den skulle representera döden, är innehållet. Innehållet i sig skulle kunna påstås vara vad en bild ”föreställer”.

Genom att använda oss av dessa två begrepp, skulle vi kunna säga att den konstvetenskapliga kunskapen vi fått, agerar uttryck och den ontologiska kopplingen agerar innehåll. Det är genom denna fundamentala idégrund som designen av produktionen kommer komma ifrån.

Vi avser att använda oss av teknologi för att belysa mötet mellan människa och medium (så som vår frågeställning benämner), det är i dagens läge flera olika teknologiska lösningar för att på olika sätt både sudda ut, samtidigt som vi förtydligar, vår relation till media. Exempel på detta skulle kunna vara Kinect, Wii eller Oculus rift, eftersom dessa teknologier syftar till att försätta spelaren i en tydlig relation till mediet. Kinect försöker helt och hållet ta bort

<sup>4</sup><http://www.oceansbridge.com/oil-paintings/product.php?xProd=56110&xSec=1888&xCmd=gallery>



användandet av handkontroller och istället låter spelarens egen kropp agera kontrollen. Wii använder sig istället enbart av fysiska rörelser med en handkontroll, för att spelaren ska kunna t ex. svinga kontrollen för att i det digitala universumet svinga ett svärd (istället för att i tidigare generationer där spelaren tryckt på en knapp för att t ex. svinga ett svärd). Oculus rift syftar till att bokstavligen sudda ut skärmen/ramen ifrån spel och låta spelaren existera inom det digitala utrymmet. Där spelaren kan se utifrån ögonen av en digital avatar och när spelaren rör sitt huvud kommer även perspektivet inom spelet att röra sig.

Med hjälp av kunskapen och teknologin, avser vi att skapa en informativ upplevelse, som inte bara håller relationen mellan människa och medium i framkant, men det kommer även ligga på utkanten av definitionen av spel.

## **4. Tillvägagångssätt**

### **4.1 Introduktion**

Genom naturliga processer lät vi ett koncept växa fram ur forskningen vi gjort. Vår efterforskning tillät oss på goda grunder ta fram idéer, som vi sedan utvecklade till ett koncept. Konceptet utvecklades i sin tur till ett projekt. Efter ett tag kom vi fram till något som lyckades fånga upp stora aspekter av de områden vi läst om och låter de alla skina på sina sätt. Överlag är spelet väldigt konceptuellt och tåls att tolkas av varje person som upplever det.

Gestaltningen blev ett skuggspel, byggt med en Kinect och en projektor. Där projektorn lyser upp en vägg, som spelaren står framför. Spelarens skugga intraagerar sedan med ett digitalt objekt, som är menat att se ut som en kastad skugga. Detta skuggobjekt studsar runt, baserat på spelarens intraaktion med det.

### **4.2 Teknik**

Något vi var säkra på från produktionens start var att vi skulle använda oss av Microsoft Kinect. Det är ett verktyg, som låter oss minska distansen mellan spelare och spel markant. Kinect är en rörelsekänslig kamera, som plockar upp det den ser och för över detta till det digitala utrymmet. Med en Kinect, kan vi läsa spelarens rörelser och låta dessa agera kontroll inom spelrymden, istället för att använda sig av en handkontroll. Detta skapar inte bara en tydlig koppling mellan människa och media men det skapar även en mer direkt inlevelse i spelet, eftersom spelarens ”verkliga” rörelser visas på skärmen och emulerar därmed närmare fysiska världen, än vad t ex. ett tangentbord kan göra.

I kombination med Kinect använder vi oss av en bärbar projektor. Detta kan användas för de flesta digitala medierna för att visa upp verket i en större form, men vi låter projektorn spela en mer betydelsefull roll i produktionen. Projektorn skapar på ett sätt vår dynamiska grafik. Det är spelarens egen skugga, som skapas ifrån ljuset från projektorn, som är den enda visuella representationen av spelaren. Projektorn används också för att projicera det digitala objektet som spelaren intraagerar med och med hjälp av ljuset som kastas från projektorn får den det svarta digitala objektet att se ut som en mer autentisk skugga, kastad av ett icke existerande fysiskt objekt.

Mjukvaran som vi använt oss av var från början Unity. En spelmotor vi valt att använda oss av, eftersom det är något som vi båda hade tidigare erfarenhet av. På grund av att vi båda kände att vi inte kunde hantera tekniska lösningar på ett effektivt sätt, ansåg vi att den motor vi redan var vana vid, skulle vara ett säkert val. Dock insåg vi att det fanns för många restriktioner när det kom till att kombinera Unity med Kinect. Vi stötte konstant på hinder, t.ex. som att ge en digital avatar i Unity möjligheten att både ha fysiken att kunna intraagera med objekt samtidigt som den skulle kunna röra sig fritt runt i det digitala utrymmet. Därför var vi tvungna att finna en annan motor för oss att arbeta med. Vi valde att använda Microsofts egna Kinect SDK, vilket är Kinects mjukvaruutvecklings-kit, som används för att programmera applikationer till Kinecten och som går att ladda ned gratis. Igenom att använda oss av de exempel som kunde hittas i Kinect SDK, insåg vi att de kunde agera grund för de spel vi ville skapa. Vi gick över till XNA, vilket är ett ramverk och samlingsverktyg som kan användas för spelutveckling. XNA är något vi själva inte är vana att arbeta med men med hjälp av exemplen ifrån Kinect SDK, tog vi större steg framåt i produktionen, mycket snabbare än vad vi någonsin gjort med Unity. En kombination av Kinect SDK och XNA blev då den mjukvara vi använde oss av under den resterande tiden.

I Kinect SDK:et fanns det tillräckligt med exempel kod för oss att använda, så att vi inte behövde bygga upp ett spel ifrån grunden. Ingen av oss har tidigare använt Kinect, eller är särskilt tekniskt kunniga och därmed så sökte vi efter genvägar. Genom att utnyttja de exempel vi fann i SDK lyckades vi sätta ihop spelet utan att slösa onödigt mycket tid.

För att dela filer eller liknande emellan varandra, använde vi oss av Dropbox och Skype. Dessa användes eftersom de är väldigt effektiva, samt är de program vi tidigare använt i projekt som vi jobbat med förut.

Under undersökningen, prövade vi även Razer Hydra, som är en handkontroll spelaren håller i och som läser djupet i spelytan bättre än vad en Kinect kan göra. Detta var innan vi visste hur

spelet skulle se ut och vi experimenterade med olika hårdvaror, där bland dem var Razer Hydra. Vi var intresserade av att testa många olika hårdvaror, för att på detta sätt låta teknologin ta del av utformningen av konceptet, men efter att konceptet utvecklades och krävde en så nära koppling mellan spelare och medium som möjligt, blev tyvärr kontrollen inte längre relevant och valdes därmed bort eftersom en handkontroll kunde agera barriär emellan människa och verket. Detta val leder till att spelaren står i gränslandet mellan fysiska och digitala rummet utan att behöva några verktyg att handskas med.

### **4.3 Metoder**

Vi använde oss inte direkt av en etablerad struktur. Vi har spenderat hela arbetet bredvid varandra och vi kände inte ett direkt behov av en struktur ämnad att låta oss hålla koll på varandra och arbeta utifrån var den andra låg till. Utan det var något vi kunde enas om, genom att bara diskutera med varandra. En annan anledning till att vi valde att inte använda oss av konventionella strukturer för planering, var att det kräver att vi skulle veta vad projektet skulle vara långt innan vi egentligen ville ha konceptet fastspikat.

Vi lät istället gestaltningen utvecklas igenom projektets gång och lät forskningen stå som grund för denna utveckling. Vi ställde oss frågor, som vi sedan ämnade svara på, eller ta bort baserat på deras relevans till undersökningen. Detta höll oss fokuserade och agerade en konstant koppling till kunskapsgrunden. Vår planering var inte nedskriven i grafer eller liknande, utan istället lät sig naturligt falla in, eftersom vi mer och mer utforskade de ämnen vi visste att vi ville använda.

Vi hoppades att kunna få en fungerande grund så fort som möjligt, för att på så sätt kunna experimentera med konceptet, detta skedde inte lika fort som vi ville. De stora tekniska hindren var för svåra att överkomma och gav oss inte mycket tid till att utveckla spelet i sig. Men eftersom syftet inte är att skapa en helhets upplevelse som ger en ”rolig” upplevelse, anser vi att vi fortfarande lyckades till stor del.

Vi genererade idéer igenom handledningstillfällen, samt fritt skrivande/skapande som genomsyrade hela projektets utveckling( t ex. se fig.5). Ett exempel på detta kan vara att vi under en solig dag, skapade skuggfigurer mot en vägg på vårt kontor. Detta ledde till att vi ville skapa ett spel baserat på skuggor. Men många idéer föddes genom skrivande av vår workbook, eftersom detta lät tankar flöda fritt, samtidigt som de hålls centrerade inom ett ämne.

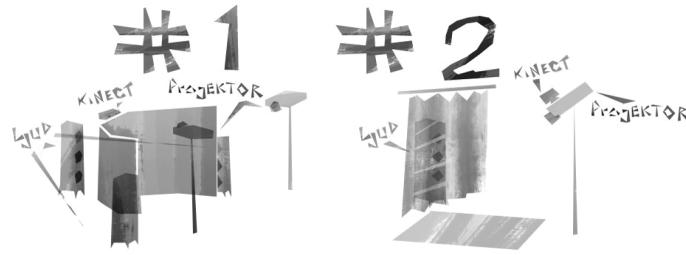


fig.5 Tidig visuell representation av idéer som framkommit under idégenerering

#### 4.4 Process

Vi började produktionen med vad vi visste. Vi var inte helt säkra på vad spelet skulle vara, därför dök vi in i Kinecten, eftersom den var en av de få saker vi visste att vi ville använda, pga. att vi kände att detta på ett så tydligt sätt som möjligt skulle kunna visualisera mötet. Vi började med att experimentera med Kinect genom dess SDK. Vi använde de existerande exemplen för att testa hur Kinecten kunde fungera. Efter detta valde vi att försöka koppla samman Kinecten med Unity, vilket vi lyckades med genom att använda ett plugin som heter ”Zigfu”.

Men som tidigare nämnt, startade vi med Unity för utvecklingen av projektet. Dock efter att vi stött på problem, valdes Unity bort och byttes ut mot en kombination av exempel vi hittat i Kinect SDK:et och XNA. Detta snabbade på utvecklingen och tillät oss därmed kunna uppnå det vi ville.

Under våra tester med Unity och Kinect SDK, prövade vi även diverse hårdvaror. Såsom vi tidigare nämnt t ex. Razer Hydra. Detta dels för att vi ville hitta metoder som på bästa möjlig sätt kunde belysa mötet mellan människa och medium. Men också för att vi fann ett visst värde att ha en synlig representation av mediet, genom att använda oss av teknologin. För att på så sätt låta teknologin synas likt en ram runt en tavla, eller en skärm som visar en film. För att förtydliga mediets roll så mycket som möjligt.

Men det inneboende värdet att förtydliga detta föll bort, då upplevelsen för personen i fråga växte i värde. Den visuella representationen skulle potentiellt kunna uppskattats av någon som beskådar en annan person som spelar spelet. Men det skulle potentiellt bryta spelarens upplevelse och därmed behövde vi prioritera bort användandet av hårdvaran som ett medel emellan spelare och spel.

Vi hade många idéer om vad vi tänkte att projektet skulle kunna vara, men idéerna lyckades inte direkt fånga alla de delar som vi läst om. Varje val låste bort något annat och eftersom vi

ställt oss själva frågan om hur vi kunde gestalta alla de olika delarna, både de ontologiska och de konstvetenskapliga, stod utmaningen kvar att få ihop alla delarna. Det tog oss ett tag att faktiskt komma på vad produktionen skulle vara, detta föll i led med tiden det tog oss att faktiskt ta till oss och förstå den extensiva efterforskningen vi gjort. Eftersom efterforskningen rörde komplicerade och eklektiska ämnen, tog det tid innan vi faktiskt kunde använda oss av dem. Men desto mer vi förstod, desto klarare blev det vad projektet borde vara och kunna åstadkomma.

Vi lät designen för projektet bli allt enklare, detta pga. våra egna tekniska begränsningar men desto mer pga. att vi insåg att ju mer minimalistiskt vi lät projektet vara, desto tydligare skulle mötet bli. Vi behövde inte onödig extra estetik, utan desto enklare och klarare spelet faktiskt var, desto mer fanns det faktiskt för någon annan att ta till sig. Vi ville främst inte låta konventionell speldesign ställa sig i vägen för belysningen av mötet. Spelet i sig är inte nödvändigtvis ”kul” och bryter de flesta ”regler” som existerar inom konventionell speldesign. Såsom tydliga mål och strukturer som spelaren krävs förhålla sig till. Det finns inga vinster eller förluster, vilket är vanliga aspekter av ett konventionellt spel. Men ett konventionellt spel skulle inte ge oss lika mycket som detta kunde, ett projekt där vi inte bara låter efterforskningen agera grund men också stå i framkant.

Genom att vi testat runt, läst om Kinect och en speciellt solig dag, kom vi fram till vad konceptet skulle kunna vara. Vi skapade skuggfigurer emot en vägg och detta kombinerat med att vi sett en video på internet där någon skapat en handdocka<sup>5</sup> med hjälp av en Kinect och en projektor, byggde vi fram vårt koncept.

Att implementera användandet av spelarens egen skugga som visuell representation av spelaren i möte mellan det digitala och fysiska utrymmet, kom upp när vi som tidigare nämnt skapat skuggfigurer en solig dag under projektets gång. Skuggorna i kombination med vårt intresse för Kinect gjorde det plötsligt väldigt tydligt, att en digital avatar egentligen agerar en spelares skugga i ett digitalt utrymme, med vissa restriktioner baserat på kod och liknande som sätter de lagar spelaren måste förhålla sig till. Att använda en verklig skugga, som spelet i sig inte manipulerar, utan spelaren själv får manipulera, visade sig kunna fånga in all forskning på ett intressant sätt. Detta tillät oss skapa ett skuggobjekt, som i sin tur skapar en illusion av ett ”verkligt” fysiskt objekt.

---

<sup>5</sup><http://vimeo.com/16985224>

Ju mindre tid vi hade under projektets gång, desto mer idéer fick prioriteras bort. Dessa var oftast mindre saker, som inte var relevanta för undersökningen i sig. Men det krävdes av oss att hålla fast i de viktiga delarna så hårt som möjligt, för att låta de vara så klara som möjligt i den avslutade gestaltningen. Vi hade planer på att leka med mer än ett skuggobjekt, att potentiellt använda oss av en till projektor och på så sätt kunna skapa nära till lurande effekter för spelaren att uppleva. Men detta var inte av behov, det skulle potentiellt göra spelet roligare, men inte undersökningen klarare.

#### **4.5 Val**

Under produktionens gång var det upprepade gånger som vi fick återgå till texterna och försöka förstå dem. Framst när det kom till posthumanism, därför valde vi att närvara på möten som relaterade till det. Vi ansåg att diskussionsmöten med personer som var mer insatta inom ämnet kunde underlätta vår förståelse på en ännu djupare nivå än vad vi kunde få ut genom enbart texterna. Eftersom texterna agerar isolerad information, som vi inte kunde ha en dialog med. Istället kunde vi diskutera med andra, vilket på så sätt införde andras perspektiv till vår egen förståelse, vilket fördjupade den.

Tekniken fick också skifta som tidigare nämnt, det största valet var framst när vi övergick ifrån Unity till XNA. Vår vilja till att använda ett program vi var vana vid, överskuggades av hindren vi stötte på genom att vi inte kunde använda oss av Unity såsom det skulle krävas för att lyckas. Men efter många försök insåg vi behovet av att hitta ett annat sätt för oss att arbeta på och därmed att utgå ifrån ett existerande exempel, som utgivits av de på Microsoft som faktiskt skapat Kinect, visade sig vara mycket enklare och snabbare.

Vi ville även under en tid, göra produktionen mer komplicerad, men potentiellt mer intressant, genom att använda oss av en extra projektor och därmed kunna använda oss av fler skuggor, som alla agerade på olika sätt, dvs. att vissa av dem kunde intraageras med på ett sätt och andra kanske inte alls. På så sätt skulle vi kunna skapa ett spel som leker med skuggorna och potentiellt förvirrar spelaren mer med vad som är ett digitalt objekt och vad som är en skugga baserat på ett fysiskt objekt. Detta valdes dock bort eftersom vi dels inte hade tiden, men också för att det inte skulle tillföra projektet något viktigt. Det skulle nog kunna suddas ut avgränsningen mellan mediet och verkliga världen, men detta är bara en mindre del av all den undersökning vi ville göra. Därmed skulle den tid vi spenderat på detta inte gynna undersökningen, mer bara gynna produkten i sig, som uppenbarligen inte är i fokus för detta projekt.

## 5. Resultat och diskussion

### 5.1 Resultat

Vår direkta frågeställning är ” Hur relaterar och tolkar en människa ett digitalt medium som denne bemöter och hur kan det belysas igenom en digital spelproduktion?”. Vi lät ordet ”relatera” ha en ontologisk innebörd och ordet ”tolka” agera inom ett konstvetenskapligt sammanhang, därför behövde vi studera dessa två delar på en ingående nivå. Men vi behövde bara inte förstå dem, vi behövde även kunna gestalta och belysa dem. Vilket vi genom vår nuvarande produktion, ansett att vi till viss del lyckats med.

Vår produktion är ett spel, om allmänheten vågar tänja på gränserna av deras definition av spel, som generellt sätt är en rätt så konservativ definition. Vi ville hålla personens koppling till mediet i fokus och vi behövde därmed hålla mängden grafik, speldesign och liknande till ett minimum. Att använda oss av mycket grafik eller ljud eller liknande, skulle det potentiellt överskugga undersökningen i sig. Desto mindre aspekter vi använder oss av, desto mer värde får det som faktiskt finns med i spelet.

En konkret förklaring av spelet i sig skulle vara att det består av en projektor, en Kinect, en spelare och en vägg. Projektorn placeras en bit bort ifrån väggen, Kinecten lite närmare och spelaren ställer sig emellan väggen och Kinecten med ansiktet vänt emot väggen. Genom att låta projektorn agera ljuskälla, kastas spelarens egna skugga emot väggen. Kinecten läser personens former och delger spelaren ett ”skelett” i det digitala utrymmet. I det digitala utrymmet skapas även ett runt objekt, som sedan projiceras emot väggen, detta objekt är menat att se ut som en skugga. Genom Kinecten, kan spelarens digitala skelett intraagera med det runda digitala objektet, så att objektet kan studsas av spelaren emot väggar och liknande(se fig.6).



Detta skapar illusionen för spelaren, att spelarens skugga intraagerar med en annan skugga inom den upplysta ytan. Genom detta ger vi spelarens skugga en sorts materialitet och agerar på samma sätt som en digital avatar skulle göra, fast i en kontext närmare till vad många skulle kalla ”verkligheten”.

Detta koncept växte långsamt, men naturligt efter vår egen förståelse, i och med att vi inte spikade fast vad vi ville göra, lyckades vi, enligt oss, att fånga upp all den forskning vi gjorde, i ett samlat projekt.

Genom att låta oss själva ta den tiden vi behövde för att sakta faktiskt förstå de texter vi läst, har vår kunskap om posthumanism, transhumanism, konstvetenskap osv. växt något enormt. Det har låtit oss reflektera över definitionen av spel, vad är ett spel, vad är en persons koppling till spel och vad är det vi faktiskt åstadkommer med spel?

Posthumanismen hamnade ganska snart i fokus. Eftersom detta var det mest främmande konceptet för oss båda, men också det som var mest intressant. Gestaltningen i sig, visar upp en form av direkt agens, eftersom det är spelarens skugga som har den visuella påverkan. Det visar tydligt hur personen, projektorn och Kinecten samt det digitala objektet jobbar tillsammans för att skapa något nytt. Tillsammans byggs något som inte tidigare skulle existerat och eftersom ingenting av spelet i sig är direkt styrt, skapas även något som inte någon annan spelare kunnat skapa. Vad för skugga som kastas, hur personen reagerar emot det digitala objektet osv. spelar allt in för vad som skapas i det stora spelutrymmet, som både inkapslar det digitala och det fysiska utrymmet.

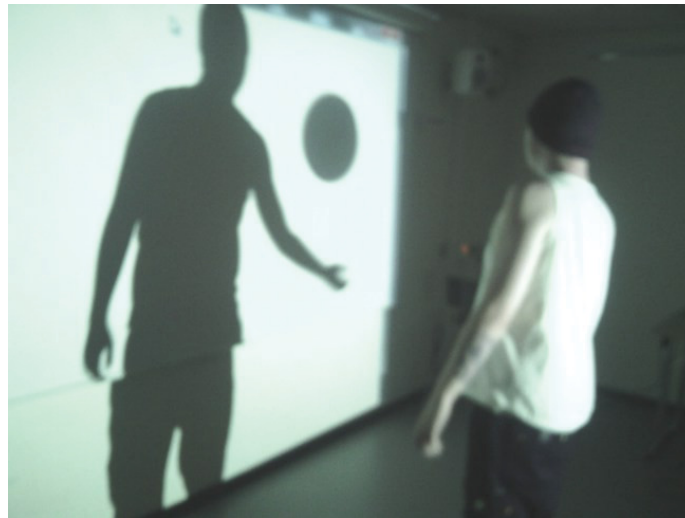
För att representera en form av transhumanism i vårt koncept, så agerar skuggan förlängning av spelaren och spelarens påverkan, men är av sin natur en direkt återskapelse av människans form. Kopplingen emellan de två är väldigt tydlig i och med att vi alla förstår vår egen koppling till vår skugga. Men i detta fall ger vi skuggan en sorts materialitet. Vi ger skuggan en aspekt den vanligtvis inte har och därmed gör representationen tydligare än vad en digital avatar skulle kunna göra. Eftersom en digital avatar enbart existerar i det digitala utrymmet.

Upplevelsen är till för att tolkas, den är menad att få spelaren att fundera. Vi låter spelaren vara en skapande betraktare, vi lämnar utrymme nog för att spelaren ska hinna fundera, men även låter de som ser någon spela spelet, att fundera över innebörden av verket. Vi placerar spelaren i samma roll såsom en surrealistisk målare försätter sig själv inom, eftersom de inte planerar ett verk, utan istället placerar sig själv som en åskådare av sitt eget verk. Genom den konstanta påverkan spelaren har i spelmiljön, skapas det konstant ett nytt verk i kombination



mellan spelare och spel. Där spelaren både aktivt skapar, samtidigt som de skapar sin egen tolkning.

Vi har ingen text, eller något berättare, som förklarar verket i sig genom en progressionsdriven historia eller liknande. Verket i sig bara existerar som ett isolerat ting. Vi har ingen direkt personlig del i verket, eller i alla fall inte på ett tydligt sätt. Men verket i sig blir inget förrän en spelare intraagerar med det. Tillsammans skapas något och vad detta är, är till för spelaren i sig att tolka.



*fig. 7 Bild tagen ifrån ett speltest*

Upplevelsen är också både hypermediated, samtidigt som den är immediate. Den är immediate genom grafiken av en skugga som intraagerar med en annan skugga (se fig. 7), men eftersom spelaren sedan inte känner fysiken av att faktiskt intraagera med objektet, blir det en brytning. Men fysiken inom spelrymden är verklig nog som medium, för att skapa en ”autentisk” upplevelse, såsom autentisk upplevelse används av Bolter J. och Grusin R. när det talar om hur vi upplever en immediate eller hypermediated upplevelse. Det existerar som en kombination av de två idéerna. Att inkorporera de två förhållningssätten var i sig komplicerat att få med, eftersom det skulle kunna påstås att när det skapas en brytning i spelarens inlevelse, är verket i sig inte längre immediate. Men vi skulle också kunna argumentera att verket i sig potentiellt är immediate för spelaren, men de som ser någon spela det, kan tolka verket som hypermediated. Likt ”Untersweysung der Messung” (se fig. 3) som vi tidigare använt oss av som ett exempel där Jay David Bolter och Richard Grusin applicerar moderna och personliga värderingar i en tolkning av verket. Likadant kan en person som ser någon annan spela spelet inte nödvändigtvis försätta sig i spelets värld, men potentiellt hellre ställa sig på sidan av verket och tolka dess visuella aspekter.

Vi samlade till stor del de olika aspekter vi tidigare läst om. Men de agerar förmodligen koncept som inte kommer uppfattas av de flesta som spelar spelet. Vi vill argumentera att det är av sin natur att ett verk aldrig kommer kunna bli komplett förstått som skaparen utvecklat det. Vi varken förväntar eller nödvändigtvis vill att spelarna ska upprepa det vi skrivit ned i våra anteckningsböcker. Men med denna text som komplement till spelet, kan nog människor uppskatta det vi skapat och lärt oss ifrån.

Men vad produktionen gjort för oss, är att den har utmanat oss att fördjupa våra kunskaper, det är väldigt svårt att utveckla ett koncept som står på en grund som skaparen av konceptet inte förstår. Vilket är tydligt i hur lång tid det tog för oss att utveckla detta koncept. I syftet att omkapsla allt det vi förstår och delvis delar vi inte kan påstå att vi fullkomligt förstår, har ett spel skapats. Ett spel som bokstavligt talat belyser mötet mellan människa och medium.

## **5.2 Diskussion**

Forskningen väger definitivt tyngre än produktionen i sig. Produktionen agerar inte nödvändigtvis som ett slutgivande svar, utan det faktum att vi behövde skapa en produktion tvingade oss att tänka över det vi läst. De koncept vi stött på, behövdes på ett riktigt sätt förstås för att kunna användas i ett praktiskt vis. Vi behövde definiera delar av produktionen och konventioner inom mediet vi jobbar, eller i detta fall så valde vi att inte definiera dem.

Vi vill fortfarande inte definiera spel, att sätta ord på ett så ungt medium kan inte göra annat än att strypa själva mediet. Vi låter det som skapas och kallas spel, utveckla gränserna på konventionen av vad ett spel ska vara. Definitionen kommer fortsätta växa, vad vi definierar som spel idag, kommer förändras imorgon.

Vi blev tvungna att fundera på innebörden av en "gestaltning", eftersom vi säger att vår produktion skulle vara en gestaltning av vår forskning. Men frågan kvarstår till stor del, hur gestaltar vi posthumanism? Posthumanism är ett ämne som rör allt, det är egentligen inte mer tydligt i en fokuserad produktion än när vi passerar tröskeln in i vilket rum som helst. Posthumanism är evig och överallt, eftersom det berör allting och alltings relation till allt annat. Att försöka direkt gestalta denna form av evig progression är på något plan meningslöst. Dock, så försöker vi förtydliga det, vi använder konceptet som rör materialitet, agens och liknande, för att sedan låta dessa hamna i fokus. Vi ger materialitet till immateriella objekt och vi låter väggen emellan fysiska utrymmet och det digitala suddas bort för att låta agensen skina igenom.

Mötet mellan människa och medium, kan på många sätt förstås i olika nivåer. Det beror på vad personen i fråga är intresserad av att förstå och vi försökte anpassa oss efter detta genom att definiera det som att tolka och relatera. För att sedan dela upp dessa mellan konstvetenskap och ontologi. Konstvetenskap innehöll till stora delar saker som vi redan var medvetna om, men gav det ett annat ljus. Om hur delar av vår förståelse är oss själva, att det inte finns ett "rätt" svar t ex.

Men den ontologiska kopplingen högg djupare, den får en att ifrågasätta innebörden av ett medium. Vad är egentligen ett medium? Marshall McLuhan hade en väldigt spridd definition av medium. Han skriver om allt ifrån radio till tåg och glödlampor och påstår att dessa är medier. Svenska akademins ordlista definierar medium som "kanal för informationsspridning"<sup>6</sup>, tåg skulle nog inte nödvändigtvis falla in i den definitionen (om vi inte även vill definiera människor som fristående information). Men vad vi egentligen undersöker, är mötet med en kanal som sprider information. Men här, likt vår undersökning kan vi dela upp detta för att förstå det bättre. Kanske är den ontologiska kopplingen i sig mötet med kanalen och den konstvetenskapliga är mötet med informationen. De blandar de två samman och låter oss förstå vårt egna verk på ett bättre sätt. Den ontologiska kopplingen är representerad i mötet av skuggor, skuggan agerar förlängning av människan, vi är en direkt utgångspunkt, som sedan sträcker sig in i det digitala utrymmet och vidrör det digitala objektet, för att tillsammans skapa en påverkan. Men utrymmet vi befinner oss i, när vi spelar verket, är i sig en del av det, tillsammans med hårdvaran (Kinect, projektor osv.) skapas något.

Den konstvetenskapliga delen är i sig informationsöverföringen, det är upplevelsen, det är vad vi känner och vad vi får ut av att vidröra det digitala objektet, som sedan i sin tur reagerar till vår tidigare icke-fysiska skugga. Det är tankarna vi får när vi spelar spelet, men kanske viktigare, i syfte av gestaltningen i sig, vad vi tänker efter vi spelat klart.

Vår forskning och undersökning handlar inte i det absoluta om ett svar på en fråga, direkt kunskap som kan placeras ihop med en direkt fråga. Det handlar inte om kunskap vi fått, utan det handlar främre om medvetenhet. En förståelse för hur saker och ting fungerar och relaterar med varandra. Hur relaterar och tolkar en människa ett medium, är i sig en omöjlig fråga att svara på. Den leder oss till medvetenhet, allting om hur ögonen faller på ett konstverk, hur vi förklarar ett nytt medium genom att beskriva ett äldre, till hur alla ting inte är detsamma som

---

<sup>6</sup>[http://www.svenskaakademien.se/svenska\\_spraket/svenska\\_akademiens\\_ordlista/saol\\_pa\\_natet/ordlista](http://www.svenskaakademien.se/svenska_spraket/svenska_akademiens_ordlista/saol_pa_natet/ordlista)

det var för en millisekund sen. Likt definitionen av spel, är allting en evig progression och utveckling, vad det är idag, är inte vad det kommer vara imorgon.

Under arbetets gång, har frågan om hur vi rent praktiskt kan använda oss av det vi lärt oss. Det är en svår fråga, eftersom det handlar om en medvetenhet, som ligger till grund för en större förståelse, är det inte nödvändigtvis något som appliceras i ett konkret format. Utan det skiftar platsen som vi skapar ifrån. Det spel som skapats under denna undersökning hade inte skapats om vi inte hade läst det vi läst. Det är därför det fanns ett sådant värde i att låta allting naturligt utvecklas ifrån texterna, att inte fastslå vad spelet skulle vara i syfte att så fort som möjligt komma in i ren praktiskt produktion.

Vi kan inte direkt påstå att vi belyser mötet mellan människa och medium mer än något annat verk som bemöts av vem som helst. Varje verk är ett möte, åtminstone när en person upplever det. Konsten målar av det omkring sig, personen som ser ett verk är lika mycket del av verket som färgen det är målat i. Men konsten är inte bara en avbild, det omformar också sin omgivning. Det är en medvetenhet alla som vill skapa är skyldig att vara medveten om. Genom denna undersökning, har vi själva behövt förstå detta genom andras kunskap, genom eget skapande och genom en egen rannsaking av vår egen kunskap.

Vi har studerat två olika ämnesområden, för att skaffa så mycket förståelse som möjligt om mötet mellan människa och medium. De agerar kanal och information, de agerar uttryck och innehåll, det är en bredare kunskapsgrund för oss att stå på i förberedelse för skapandet av framtida verk. Vi har studerat Karen Barad, Marshall McLuhan, Jan-Gunnar Sjölin, Jay David Bolter och Richard Grusin, som alla har gett ut olika verk, men vad som kan tyckas vara väldigt olika syften. Men det vi märkt, med denna undersökning, är att den även tillåtit oss att ta oss an ämnen, som potentiellt är långt ifrån det vi läst inom spelutveckling. Men spelutveckling är i sig skapande och skapande utvecklas ifrån en inneboende mänsklig egenskap, en vilja till att skapa. Dessa personers verk har alla utvecklats ifrån denna vilja till att skapa. Men något gemensamt emellan dem, är att de handlar om förståelse för förståelsen av ting i sig, dvs. de handlar alla om hur vi människor kan förstå vår omgivning, inom olika områden. Hur förstår vi vår omgivning och vårt skapande av den, samt dess skapande av oss?

### **5.2.1 Framtid**

Det skulle kunna vara intressant att ha en diskussion om hur projektet i framtiden skulle kunna utvecklas och vilka möjligheter vi skulle kunna få ifrån att använda kunskapsgrunden för att vidareutveckla mer applikationer. Att göra en undersökning baserat på detta skulle kunna bli intressant, ifall vi t ex. skulle implementera denna installation till vardagslivet av

ovetande människor och observera vilken relation som skulle formas. Som exempel, vad skulle ett okroppsligt, icke-fysiskt objekt ha för agens på en ovetande människa? Vi har nu viss förståelse om att det finnas oändligt med posthumanistiska frågor vi skulle kunna ställa, igenom att skapa ännu fler gestaltningar.

Att låta människor passera in i spelet, utan att vara medvetna om att de gör det, skulle kunna vara ett effektivt test inom bemötandet av ett medium, där personen i fråga skulle kunna under en lite längre tid, tro att skuggobjektet faktiskt kan vara ett spår av ett verkligt ting.

Upplevelsen här blir en av en mer ”naturlig” art, eftersom personen inte går in i spelet med förutfattade meningar eller förväntningar. Personen tvingas förhålla sig till ett medium som hen inte var förberedd på. Samt att om det skulle prövas att användas inom ett allmänt utrymme, blir det ett uppbrott i personens vardag och den sociala kontext som den befinner sig i, för att sedan försättas i något nytt. Det skulle minst sagt kunna vara intressant att utnyttja den teknologi och estetik som vi sammanfört för denna undersökning. Det skulle kunna bli allt ifrån en konstinstallation till ett simpelt spel för barn. Vi anser därmed att grunden som vi byggt, kan både användas som en utgångspunkt för vår förståelse för hur framtida gestaltningar kan skapas, men också att teknologin och koncepten om skuggor skulle kunna användas för att på ett direkt sätt utveckla den förståelsen.

## 6. Ordlista

Immediacy = Ett verk som vill försätta åskådaren inuti verket i sig, dvs. suddas ut mediet som den innefattar.

Hypermediacy = Ett verk som vill göra åskådaren medveten om mediet i sig.

Fonetiskt alfabet = Alfabet baserat på språkljud.

Agens = En utlösande faktor, något som påverkar något annat.

Transhumanism = Ett koncept om hur teknologi kan förändra och förbättra människan.

Ontologi = Läran om tings inneboende egenskaper.

Intentionalism = Sökandet efter en skapares avsikt.

Semiotik = Läran om tecken och symboler.

Intraaktion = När två ting möts i ett fenomen och påverkar varandra, till skillnad ifrån idén om ”interaktion” där det enbart är en människa som påverkar ett icke-mänskligt objekt.

Ahistorisk = Inte relaterad till en historisk kontext, historisk påverkan eller liknande.

Antropologi = Läran om människan.

## 7. Källförteckning

McLuhan, M. (1999). *Media: människans utbyggnader*. (2.uppl.) Stockholm: Norstedt.

Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter, *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol. 28, no. 3, 801-831

Sjölin, Jan-Gunnar (red.), *Att tolka bilder: bildtolkningens teori och praktik med exempel på tolkningar av bilder från 1850 till i dag*, 2. uppl., Studentlitteratur, Lund, 1998

Bolter, J.D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Kjørup, S. (2004). *Semiotik*: Studentlitteratur.