

Art and Game Obstruction

Olle Essvik

27 juni - 29 augusti

Konstmuseet, Skövde Kulturhus

LÖRDAG 27 JUNI KL 12.00

Utställningen öppnar för allmänheten.

Kl 13.00 samtalar Tomas Asplund Gustafsson med konstnär Olle Essvik

ONSDAG 12 AUGUSTI KL 17.00

Föreläsning av Tracy Fullerton, speldesigner, författare och ansvarig för spelprogrammet på University of Southern California. Hon kommer att föreläsa utifrån sin tjugoåriga erfarenhet från spelbranschen samt samarbete mellan konst och spel.

ONSDAG 19 AUGUSTI KL 17.00

Finissage.

Sommaren har gått och nu är studenterna redo att visa upp sina projekt i den nu påfyllda konsthallen, vad och hur det blir får vi se då...

ART AND GAME OBSTRUCTION

›SVENSKA‹

Konstmuseet, Skövde Kulturhus
Lördag 27 juni – Lördag 29 aug

Vad händer när ett konstmuseum och dess publik hamnar mitt i en sommarkurs arrangerad av Akademi Valand och Högskolan i Skövde, där konststudenter och dataspelsutvecklare möter varandra i samarbete med internationella gästföreläsare? Vi vet inte svaret på frågan än, men den kommer att besvaras i form av utställningen Art and Game Obstruction här på Konstmuseet, Skövde Kulturhus som växer fram denna sommar.

Den Göteborgsbaserade konstnären Olle Essvik har fått uppdraget att skapa ett platsspecifikt socialt konstverk i vilket studenterna kan ta plats. Han har valt att arbeta med tomhet och skapa ett rum som både "är något" och "kan bli något" i takt med att studenterna tar rummet i besittning under utställningens och sommarkursens gång. Olle Essvik kommer tillsammans med studenter arbeta med installationen och tillsammans med sommarens workshops och projektperiod kommer verket omformas till en utställning, som är färdig och har slutgiltig vernissage först vid utställningens slut.

Utställningsrummet är även en plats för workshops av konstnärer som bland andra Brody Conlon, Julian Oliver och Tracy Fullerton.

Visst låter det spännande? Det tycker i alla fall vi.

›ENGLISH‹

The Cultural Centre of Skövde
27th June – 29th August

What happens when an Art museum and its audience get involved in a university course arranged by the Valand Academy of Arts, University of Gothenburg and the University of Skövde, where artists and computer game developers meet up with international guest teachers and work together? We do not really know yet, but we will find out during the course this summer when the exhibition Art and Game Obstruction evolves from what it is to whatever it will become.

The Gothenburg based artist Olle Essvik has been given the task to create a site-specific social art installation where the students can interact and also make their own marks. Essvik has chosen to work with different aspects of emptiness and to create an exhibition space that “is something” but also “can become something” as the summer progresses and the students make the room their own.

Essvik, the university students and the guest teachers; artists Brody Condon, Julian Oliver and Tracy Fullerton, will be working in, and with, the installation during the summer. Thus the final stage of the exhibition will not be ready until right before the students leave and the exhibition closes. So if you want to see the final result and really find out what happened you will have to come back on (or after) the 19th of August when the final grand opening takes place.

THOMAS OLDRELL

Konstchef, Skövde Kulturhus

OBSTRUKTION ETT SÄTT ATT JOBBA MED KONST

Art and Game Obstruction är ett samarbete mellan Konstmuseet, Skövde Kulturhus; Olle Essvik; Akademin Valand, Göteborgs Universitet och Spelutbildningarna Högskolan i Skövde. Utgångspunkten för de samtal som slutligen ledde till detta samarbete var begreppet Transmedia och hur det används ur både ett konstnärligt perspektiv som ordet antyder över mediala uttryck men också utifrån berättande genom fler plattformar (multiplattform storytelling/cross media seriality). Den enkla frågan som vi ställde var, vad händer om konst och spelutveckling får mötas och göra det under en längre tid? Vi kom snabbt överens om att utgå från konsthallen och att formen för undersökningen skulle gå genom Olle Essvik som fick det konstnärliga uppdraget kopplat till två sommarkurser Art and Game Culture genom Akademi Valand och Radical play and game development genom Högskolan i Skövde med sammanlagt 14 studenter.

I år arbetar vi på konstmuseet med ett underliggande tema för våra utställningar som baseras på konstens relation till vetenskap och akademi. I Art and Game Obstruction är kopplingarna uppenbara. Men inte bara genom samarbetet med Universitet och Högskolan utan kanske mer så i att samtidskonsten har ett undersökande arbetssätt. Där disciplingränser suddas ut och frågeställningen eller berättelsen får en mer framskjuten position i relation till det visuella uttrycket.

Som konstinstitution behöver vi ständigt utmana vår roll som utställningsplats, särskilt utifrån vad och hur vi visar konst. Utställningsrummet i sig har sina traditioner, här hos oss i Skövde ritade arkitekten Hans-Erland Heineman en konsthall likt en konstnär-sateljé. Idag fortsätter vi sudda ut gränsen mellan det färdiga och det pågående. Man kan säga att Olle Essvik blir en del i sommarkursen likväl som studenterna blir en del av verket. Parallellt med undersök-

ningen som tittar på konst och spel utifrån obstruktion sker också en rumslig obstruktion från ett samarbetsperspektiv. Konstmuseet som laboratorium.

Nyligen genomfördes en så kallad "big data" kartläggning över kulturlivet i Skaraborg, över 55 miljoner mätvärden vägdes samman och fram kom en bild av Skaraborgs kreativa kraftfält. Kartbilden visade att befintligt läge i det stora hela kommer bestå. Här upptäcktes också att kulturlivet idag ligger långt från det som värderas som viktigt och att de olika utövarna (även de som räknas in i kulturella kreativa näringar KKN) verkar utifrån små kluster utan kontakt med andra kluster eller resurser. Men, om rådande ordning obstrueras genom t.ex. nya samarbeten kan hela kartbilden ritas om och konstens roll och möte med sin publik få nya öppningar.

Art and Game Obstruction är för oss ett nytt sätt att jobba och vi hoppas att ni ska tycka det är lika spännande som vi gör.

OLLE ESSVIK

Konstnär

Olle Essvik är verksam och bor i Göteborg. Essviks arbeten är skulpturala och arbetar med teman kring det digitala och teknologins möte med människan utifrån vardag, repetition och tid. Detta tar sig uttryck i personliga, existentiella verk som på ett lekfullt sätt använder teknologins egna tekniker för att bekämpa vårt beroende av teknik. Hans verk tar en litterär form där programmering, texten och berättandet är viktiga inslag som genom personliga betraktelser kring teknologins möte med människa, vardag och ensamhet. Verken är processbaserade och i hans senaste verk har Open-source och pedagogik varit viktiga komponenter. Under våren har han arbetat med projektet virtuella utopier som resulterat i två böcker kring drömmen om det digitala utifrån utopin.

Essvik tog sin MFA vid Valands konsthögskola 2006. Han har ställt ut i ett flertal länder, på bland annat Huuto galleri i Helsingfors, Reykjaviks konstmuseum, The Louise T Blouin Institute i London, Embassy Gallery och Threshold artspace i Skottland samt Pixxelpoint i Slovenien.

Hans senaste separatutställning var på Galleri 54 år 2014.

Akt 1. Iscensättningen. (regel)

En tid för länge sedan fanns inte det digitala. Det som fanns var inte digitalt för det var något annat. Det var vad det var. Många från den tiden är döda. Inom en snar framtid finns ingen kvar.

Rummet är mörklagt och solen är frånvarande. Tomma displayer lyser upp rummet. Skärmar utan innehåll. En tom korridor fylld med mörker. En eldstad av is. Ett övergivet Internetcafé. Periskop som speglar himlen. Den digitala begynnelsen. Den tid vi knappt minns. Ett rum utan innehåll, det frånvarande.

Akt 2. Processen och slutförandet. (obstruktionen)

Fortsättning följer...

›ENGLISH‹

Act 1. Staging (rule)

A long time ago there was no digital. It was something else. Many people from that time are dead. In a near future there will be no one left.

The room is darkened and the sun is missing. Empty blue screens lighting up the room. Screens without content. A corridor filled with darkness.

A fire camp with ice. A forgotten Internet cafe. Periscope mirroring the sky.

The digital beginning. The time we hardly remember. A room without content. The emptiness.

Act 2. The process and the final (obstruction)

To be continued...

LARS KRISTENSEN

Lektor, Institutionen för informationsteknologi vid Högskolan i Skövde

KRITISK LEK OCH SPELUTVECKLING

Kursen Kritisk lek och spelutveckling tillhör ämnet Medier, estetik och berättande, som är en del av spelutvecklingen under Högskolan i Skövde. Högskolan är idag Sveriges största utbildningsplats för spelutveckling med program inom speldesign, grafik i 2D/3D och animation, ljud/musik, programmering och game writing. Medier, estetik och berättande tillhör utbildningsområde teknik och undersöker praktiskt och teoretiskt hur medier används i olika former av berättande.

Datorspel är just nu en av de mest aktuella gemensamma nämnarna för teknik och konst. Det sker en utveckling inom datorspel där kritisk reflektion tar allt större plats och adrenalinfylld action blir mindre viktig. Men vad är konst i ett datorspel? Finns det estetik bland algoritmerna? Detta är ett par av de frågor som studenterna kan komma att undersöka i kursen. Den centrala delen i kursen utgörs av att i en grupp eller individuellt genomföra ett projekt med inriktning mot konst- och datorspelskultur. De kursdefinierade kraven på projektet är att experimentell spelutveckling och konstnärlig gestaltning möts inom det fastställda tema som i år är Obstruktion.

Vi vill att studenterna kreativt testar problem inom området konst- och datorspelskultur genom att teoretiskt koppla obstruktionsdynamiken till datorspelsestetik och berättande. Det handlar om att realisera de egna erfarenheterna av obstruktion inom datorspel med andras uppfattning av obstruktion och spelande. Den pedagogiska formen av undersökande är en laborativ utställning, vilket betyder att den performativa processen – eller den upplevda närvaron och deltagandet – är lika viktiga delar som projekt mål.

ARNE KJELL VIKHAGEN

Universitetsadjunkt, Akademin Valand, Göteborgs universitet

Konst och spelkultur är på många sätt en unik kurs: Konstmuseet, Skövde Kulturhus, Högskolan i Skövde och Akademin Valand gör en kurs tillsammans vars resultat visas som en pågående utställning i Konstmuseet, Skövde Kulturhus kring en konstform som ännu bara är i sin linda. Den digitala spelkonsten som vi känner den idag har tydliga kopplingar till datorspelens ökande popularitet kring sent 90-tal, och tog fart när spelbolagen släppte verktyg som gjorde det möjligt och enkelt att modifiera deras spel. Spel som fenomen har på 15-20 år hunnit bli en mycket stor del av vår gemensamma kultur – nu när i stort sätt alla i Sverige går runt med datorer i sina fickor och där de flesta sitter och spelar Candy Crush, Wordfeud eller Clash of Clans är det frestande att tänka på vår generation som den spelande generationen.

Spelkonst är på ett vis bara en logisk följd av denna utveckling. Konstnärer har åtminstone sedan det moderna konstbegreppets födelse ägnat sig åt att anamma de konstnärliga material som ligger närmast till hands, och som redan bär på ett gemensamt kulturellt innehåll. Spelen är inget undantag – liksom TV-mediet och dess kopplingar till videokonsten blir spelen utmärkta verktyg för konstnärlig produktion, och för bärare av kulturuttryck. Även om spelkonsten nog har sina förlagor i både surrealism, dada, situationism och Fluxus, så har 2000-talet gett utrymme åt en generation konstnärer som från mediekonsthållet har hittat hem i spelkonstens värld. Akademin Valand är därför mycket nöjda med att vara en del av detta initiativ, som för konstnärer och spelutvecklare tillsammans i den miljö där spelkonsten hör hemma!

GÄSTLÄRARE I KONSTMUSEET, SKÖVDE KULTURHUS:

JULIAN OLIVER

Julian Oliver (Nya Zeeland) både intresserar sig för och oroar sig för det teknikberoende som dagens samhälle utvecklats. Han har tidigare skickat kryptiska sms via hackade telemaster, byggt datorer som fångar och visar upp all datatrafik från trådlösa öppna nätverk i omgivningen, byggt fungerande nätverksblockare och övervakningsutrustning i form av handgranater och radiostyrda stridsvagnar. Julian Oliver har bland annat ställt ut på Tate Modern i London, Transmediale i Berlin och på Taiwans Nationalmuseum. Han är även uppskattad gästlärare och har bland annat tidigare undervisat på Princeton i USA.

Så här skriver Julian Oliver själv om vad hans workshop i Skövde handlar om:

COVERT COMPUTING WORKSHOP

As "networked insecurity" and anxiety continue to preoccupy the minds of today's network users, this workshop responds with an active and direct strategy: what if citizens can surreptitiously take over control of the flow of information by appropriating and modifying the technology and equipment they are using?

The Covert Computing workshop explores methods and materials for building and powering hidden networks using tiny inexpensive computers harvested from routers and found ubiquitous objects. What appears to be a keyboard might in fact be sharing files whilst a soft toy might be recording all Facebook messages in an office environment and post them online.

By programming embedded computers with customised firmware, soldering battery packs onto them and inserting them into innocuous objects, each participant will leave with their own fully-functional covert network device.

Läs mer om Julian Oliver: <http://julianoliver.com>

›ENGLISH‹

Julian Oliver is a New Zealander, Critical Engineer and artist based in Berlin. His work and lectures have been presented at many museums, galleries, international electronic-art events and conferences, including the Tate Modern, Transmediale, the Chaos Computer Congress, Ars Electronica, FILE and the Japan Media Arts Festival. Julian has received several awards, most notably the distinguished Golden Nica at Prix Ars Electronica 2011 for the project Newstweek (with Daniil Vasiliev).

Julian has also given numerous workshops and master classes in software art, data forensics, creative hacking, computer networking, counter-surveillance, object-oriented programming for artists, augmented reality, virtual architecture, video-game development, information visualisation and UNIX/Linux worldwide. He is an advocate of Free and Open Source Software and is a supporter of, and contributor to, initiatives that promote and reinforce rights in the networked domain.

BRODY CONLON

Condon's work often combines modified psychotherapeutic and live role-playing techniques to carefully craft 'performative game engines' that run durational and unscripted small group encounters which are then filmed. Rather than acting as director, Condon describes his role more as that of a facilitator or lurker. Simultaneously fascinated and skeptical of the over-identification with fantasy inherent in role-play, dissociative disorders, or transpersonal experiences, Condon grounds himself by zooming in on the remnants of the participants' subjective experience that are aesthetically perceivable. Recent examples of these co-created and temporary fictional worlds use only present tense language and revolve around sentient sculptural 'entities' made or chosen by the artist, creating an ambiguous and psychologically charged formal art critique.

Presentations of Condon's work include Circles of Focus (with Christine Borland) at the Centre for Contemporary Art in Glasgow in 2015, Anyang Public Art Project in Korea in 2014, Level Five at the Hammer Museum in Los Angeles, and Greater New York at MoMA/P.S.1 in New York in 2010, Case at the New Museum of Contemporary Art in conjunction with Performa in New York in 2009, and the Whitney Biennial in 2004.

Läs mer om Brody Conlon: <http://tmpspace.com/>

TRACY FULLERTON

Tracy Fullerton, M.F.A., is a game designer, educator and author with twenty years of professional experience. She is currently Director of the joint USC Games Program, which is a collaboration between the School of Cinematic Arts and the Viterbi School of Engineering. She is also an Associate Professor and Chair of the Interactive Media & Games Division of the USC School of Cinematic Arts. In December 2008, she was installed as the holder of the Electronic Arts Endowed Chair of Interactive Entertainment. Tracy is the author of *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Designing Innovative Games*. This design textbook is in use at game programs worldwide.

Her research lab, the Game Innovation Lab, is a leading center for game design research. Recent credits include faculty adviser for the award-winning student games *Cloud*, and *fLOW*; and game designer for *The Night Journey*, a unique game/art project with media artist Bill Viola. She is currently designing a game based on Henry David Thoreau's experiment in living at Walden Pond. Also, she is leading a team of designers to create a suite of college knowledge games collectively known as *FutureBound Games*.

Tracy's work has received numerous industry honors including an Emmy nomination for interactive television, best Family/Board Game from the Academy of Interactive Arts & Sciences, most "sublime experience," the "Impact" and "Trailblazer" awards from the Indiecade Festival, ID Magazine's Interactive Design Review, Communication Arts Interactive Design Annual, several New Media Invision awards, iMix Best of Show, the Digital Coast Innovation Award, IBC's Nombre D'Or, Time Magazine's Best of the Web and the Hollywood Reporter's Women in Entertainment Power 100.

Läs mer om Tracy Fullerton: <http://www.tracyfullerton.com/>

FÖRELÄSARE PÅ AKADEMI VALAND I GÖTEBORG: (studenternas första vecka i juni)

EWA MAZIERSKA

Obstructions, Morality and Creativity

This guest lecture will discuss the role of obstructions in ordinary lives, as seen through the lens of capitalist and socialist ideology, films and video games. It will focus on three examples, Jean-Luc Godard's *Pierrot le fou* (1965), Lars von Trier's *The Five Obstructions* (2003), and the TV series *Breaking Bad* (2008-2013). In comparing them, it will take clue from Paul Schrader's contention that American movies are based on the assumption that life presents you with problems, while European films are based on the conviction that life confronts you with dilemmas – and while problems are something you solve, dilemmas cannot be solved, they're merely probed'.

Ewa Mazierska is Professor of Film Studies at the School of Journalism and Media, University of Central Lancashire and principal editor of a Routledge journal, *Studies in Eastern European Cinema*. Her publications include over twenty books and edited collections on film and popular music. Amongst them are *Relocating Popular Music*, co-edited with Georgina Gregory (forthcoming from Palgrave Macmillan in 2015), *From Self-Fulfilment to Survival of the Fittest: Work in European Cinema* (Berghahn, 2015) and *European Cinema and Intertextuality: History, Memory, Politics* (Palgrave Macmillan, 2011). Mazierska's work was translated into nearly twenty languages.

JOHN WILLIAMSON

John Williamson is a research fellow in the School of Computing Science, University of Glasgow. His research is focused on continuous interaction systems. This includes gesture recognition/motion sensor based interfaces, brain-computer interaction, and particularly developing new feedback mechanisms for such systems. Particular topics of interest include interaction design with unusual sensors (such as EEG), novel selection techniques and realtime sonifications of interactions.

Interaction with computers has very well established paradigms for input; keyboards, mice, game controllers, touch screens. But there are situations where these are not appropriate: when users are impaired and cannot use standard physical controllers; when a greater degree of expression is called for; when aesthetic or design constraints inhibit standard models; when input technologies offer new possibilities; when interacting in new ways is simply fun. This talk will discuss some of the ways of approaching the problem of computer control a priori: how can users get what is in their head into the computer? This will encompass models of interaction based on continuous control; learning the structure of control directly from data; designing feedback that supports novel input mechanisms; and will include discussions of a variety of examples from very expressive gestural input to communication over the most obstructed channels, including inertial sensing on mobiles, acoustic touch sensing and brain computer interfaces.

ÖPPETTIDER 22 JUNI - 5 JULI

ENTRÉHALL

Måndag-torsdag	kl 08-19
Fredag	kl 08-18
Lördag	kl 11-15
Söndag	Stängt

INFORMATIONSDISK

Måndag-fredag	kl 12-16
Lördag-söndag	Stängt
+ två timmar innan föreställning	

KONSTHALL/KONSTMUSEUM

Måndag	Stängt
Tisdag-fredag	kl 12-16
Lördag	kl 11-15
Söndag	Stängt

STADSBIBLIOTEK

Måndag-torsdag	kl 10-19
Fredag	kl 10-18
Lördag	kl 11-15
Söndag	Stängt

ÖPPETTIDER 6 JULI - 9 AUGUSTI

ENTRÉHALL

Måndag-fredag	kl 08-18
Lördag	kl 11-15
Söndag	Stängt

INFORMATIONSDISK

Måndag-fredag	kl 12-16
Lördag-söndag	Stängt
+ två timmar innan föreställning	

KONSTHALL/KONSTMUSEUM

Måndag	Stängt
Tisdag-fredag	kl 12-16
Lördag	kl 11-15
Söndag	Stängt

STADSBIBLIOTEK

Måndag-fredag	kl 11-18
Lördag	kl 11-15
Söndag	Stängt



kulturhuset@skovde.se
www.skovde.se/kulturhuset
0500-49 80 99



