



LUND UNIVERSITY

Natur, spel, landskap

Fritz, Björn

Published in:
Bild och Natur

2018

Document Version:
Förlagets slutgiltiga version

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Fritz, B. (2018). Natur, spel, landskap. I P. Bengtsen, M. Liljefors, & M. Petersén (Red.), *Bild och Natur: Tio konstvetenskapliga betraktelser* (Vol. 16, s. 139-162). (Lund Studies in Arts and Cultural Sciences; Vol. 16). Lund Studies in Arts and Cultural Sciences.

Total number of authors:
1

Creative Commons License:
Ospecificerad

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

7. Natur, spel, landskap

Björn Fritz

Runt omkring oss brer världen ut sig. I sig själv har den vare sig blickpunkter, pittoreska kvalitéer eller sublima ögonblick. Den kräver inte att ses på ett bestämt sätt eller förstås över huvud taget. Inte förrän ett subjekt ser ut över världen och placerar sig självt i förhållande till den får den mening och betydelse. *Världen* blir till *landskap*. Reflektioner kring denna åtskillnad mellan det som faktiskt föreligger och det vi varseblir är antagligen lika gamla som människan; vi möter dem i Platons föreställning om en



Figur 7.1: Ruin i solnedgång ur *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Nintendo 2011.

idealvärld, i Kants begrepp "tinget i sig" eller i Goethes *Färglära*.¹ I den föreliggande texten kommer mycket av min förståelse av förhållandet mellan subjekt och perception från Goethes text, om än inte direkt utan genom Jonathan Crarys läsning av den i *Techniques of the Observer*.² Hos Goethe, liksom hos Crary, äger perception rum i en påtagligt fysisk kropp, en som är en del av det den varseblir.

Perceptionen, förstådd som en blick som äger rum i en människokropp, ordnar naturen till en begriplig storhet för den mänskliga betraktaren. Denna blick kan observeras i såväl texter som bilder och ter sig så välbekant var än den dyker upp. Blicken följer oss i vår relation till naturen/landskapet genom århundraden. Landskapet produceras i subjektets perception genom en förförståelse av de tecken som betyder just landskap, natur, park, trädgård. Dessa idéer grenar ut sig som ett nät av möjliga vägar genom världen. Det följande är en kort tur genom några få utvalda landskapsbilder ur en västerländsk kanon. En tur jag genomför för att försöka bättre förstå det typiska samtida landskap som tv-spelens miljöer utgör – också när texten kräver en lång omväg för att komma ner i dem.

Spelen

Datorspel beskrivs ofta som motsatsen till natur, de innefattar tekniska bilder som kräver teknologisk utrustning och de äger rum inomhus inom ramen för en relation mellan människa och teknik. Spelaren beskrivs ofta som motsatsen till den sunda friluftsmänniskan – världsfrånvärd och innesluten i maskinen. Dessa dikotomier där natur ställs mot teknik, friluftsmänniskan ute i världen som ställs mot den inneslutna spelaren är klichéer i vår tid, men säger just inget om spelvärlden förstådd som kulturlandskap. I det följande vill jag föreslå en annan läsning av förhållandet mellan spelens och naturens världar, en läsning som jag hoppas kan lyfta fram en mer användbar och generell förståelse av fenomenen natur och

1 J.W. von Goethe, *Zur Farbenlehre*, Tübingen, J.G. Cotta'schen Buchhandlung, 1810, Hämtad via Internet Archive, <http://archive.org/details/zurfarbenlehre00goet>, (hämtad 2 oktober 2016).

2 J. Crary, *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*, Cambridge Mass., MIT Press, 1992.

landskap. Min hypotes är att gränserna mellan de landskap vi lever i och de landskap vi konstruerar i andra medier är mindre entydiga än vad man lätt förleds att tro.

Natur och landskap

Om ordet natur avser den värld som föreligger, orörd av mänskligt skapande, så kan landskap syfta på såväl den av människohand förändrade naturen (ibland kallat *kulturlandskapet*) som de bilder vi gör av naturen (dvs *landskapsmåleri*, *trädgårdsanläggningar* o.d.). För mig föreslår alltså begreppen *natur* och *landskap* en komplex motsättning. Natur är något givet medan landskap är något skapat. Natur förutsätter att ingen medveten formvilja har lagts över det vi ser utan att tid, slump och komplexa processer (av såväl geologisk och organisk art) har fått råda, medan landskapet är format och ständigt bearbetat för att producera innehåll i form av föda, råmaterial, kunskap eller upplevelse. Ingen faktisk plats på jorden kan helt och fullt tillhöra någondera kategorin; mänsklig påverkan är överallt närvarande samtidigt som entropiska processer bryter ner eller förvanskar resultaten av dem. Denna skala kan beskrivas på andra sätt, t.ex. så här: en gång före kulturen förelåg en natur som långsamt trängs undan av mänsklig expansion; marken odlas upp, städerna växer, avfall sprids, luften förorenas. Längst bort i vår utopiska litteratur återfinns emellanåt en bild av världen som ett helt tuktat stadslandskap i vilket allt är ordnat och tillverkat och inget växer utan mänsklig medverkan.

Jag när en misstro mot att det existerar något sådant som natur per se; det vi idag upplever som natur är versioner av kulturlandskap som bearbetats under många tusen år. Det som finns för vår perceptionsapparat att ta emot är landskap, men inte heller dessa är tillgängliga för oss såvida vi inte vinnlägger oss om att se dem utan de lager av förförståelse som den föreliggande essän försöker undersöka. Landskap är lika mycket en mental kategori som en fysisk miljö och jag undrar över i hur stor grad den fysiska miljön faktiskt träder fram inför mig när jag söker upp den och i hur hög grad jag själv producerar den med min blick.

För att vara helt klar här: axiomatiskt föreligger en ursprunglig natur. Denna, liksom världen i sig, är onåbar utan att passera perceptionsappa-

ratens filter som förvandlar den till syn, ljud, dofter etc. Denna natur har under mycket lång tid bearbetats till det kulturlandskap vi idag rör oss i. Detta landskap tar form i ett betraktande subjekt som i sin tur inte kan friställa sig från den kultur i vilken det utvecklats. Det vi upplever när vi befinner oss i "naturen" är en miljö som fått sin form genom åtskilliga lager av kultur, bilder, vanor.

Det är denna formatering av vår upplevelse av landskapet jag vill undersöka här. Det är nog mer lämpligt att bruka ordet "formatering" med dess referenser till tv-mediets begrepp "format" än att använda det mer konventionella konstvetenskapliga ordet "genre" eftersom det kan medföra en viss förvirring. Formatering som aktivt verb föreslår ju på ett tydligt sätt att det rör sig om en ständigt pågående process genom vilken vi påtvingar naturen en form för att göra den begriplig för oss.

Plinius den yngre

I främre delen av byggnaden är atriet inrymt, enkelt till inredningen utan att vara torftigt. Runtomkring den intilliggande delen löper pelargångar, svängda i D-form, vilka kringsluter en liten men trivsamt trädgård. De erbjuder en utmärkt tillflyktsort vid regn och oväder, skyddade som de är av fönster och ännu mer effektivt av överskjutande tak.

Mitt emot detta parti ligger en ljus och trevlig sal, till vilken det ansluter sig ett riktigt vackert matrum som skjuter ut mot stranden och kan få en lätt smekning av de skummande vågornas sista dyningar, om havet någon gång upprörs av sydvästvinden. I alla riktningar är det försett med flygeldörrar eller fönster av samma format som dessa, och på så sätt vetter både sidoväggar och front liksom mot tre hav. Bakåt möts blicken först av den ljusa salen och dess portik och slutligen av atriet med dess utsikt åt skogen och bergen i fjärran.³

När Plinius d.y. (c. 63–113) beskriver sin villa (vid kusten strax utanför Rom) för Gallus så är det först hans ögon som vandrar genom den och

³ Plinius, "Plinius hälsar sin Gallus", *Plinius den yngres brev*, Översatta av Axel Mattsson, 1. Uppl., Stockholm, Liber Förlag, 1983, Bok II, brev 17.

strax efter dessa blickar följer hans fysiska kropp vilken rör sig utan ansträngning och utan påtaglig närvaro i texten. Det är kanske en banal iakttagelse att man ser en plats först och rör sig genom den sedan, men jag vill då påpeka att detta inte är en plats där rörelser kan ske på ett naturligt sätt. Detta är en text, ett brev, i vilken rörelsen beskrivs och i denna text finns en metod för att återskapa arkitekturen och landskapet för läsaren. Denna metod organiserar skrivandet och den organiserar upplevelsen; ögat skapar raka linjer och ordnar upp ett rum, det ser genom öppningar i murar och väggar så som dörrar och fönster, och så befinner sig detta öga helt plötsligt på en ny plats för att se vidare och längre. Byggnaden utgörs av flera huskroppar placerade kring dessa synlinjer som en inramning och en gräns för blickens rörlighet. Människokroppens rörelse är obesvärad, rent av frånvarande i beskrivningen. När kroppen dyker upp är det för att registrera perceptuella sensationer så som värme, den antydda doften av rosmarin och fikon, den uttalade doften av violer eller hav, samt ljuden från vattnet och tjänarna. Alltsammans är styrt av blicken. Denna nedskrivna rörelse har ett uttalat syfte att beskriva platsen men den skapar inte en sammanhängande bild av vare sig villan eller landskapet. Det går inte att rekonstruera planen efter denna beskrivning. Delarna ligger utspridda på oklara sätt, förankrade enbart genom att de ses från olika punkter, genom dörrar, över murar etc. Själva byggnaden verkar framför allt bestå av dessa möjligheter att röra sig mellan huskropparna och att tillåta den linjära blicken en kontrollerad passage genom dem. Det som främst antyder byggnaden som något i sig självt, något som byggts eller fyller ett behov är en passage där Plinius talar om att han uppfört en avskild trädgårdsbyggnad i vilken han kan avskärma sig från omvärldens ljud och syner.

Landskapet är helt underbart. Tänk dig en ofantlig amfiteater sådan som endast naturen själv kan frambringa. En väldig vidsträckt slätt kringgärdad av berg, och bergen uppvisar på sina toppar skogar med ärevördiga träd. [...] Nedanför skogsregionerna utbreder sig på alla kanter vinodlingar och bildar sålunda vitt och brett en enhetlig sammanhängande väv i landskapsbilden. [...] De blomsterrika och liksom av ädelstenar skimrande ängarna låter treklöver och andra örter spira upp, ständigt späda och mjuka och liksom nyutspruckna. Allt bevattnas nämligen av aldrig sinande bäckar. [...] Det blir en sann fröjd för dig att från en bergshöjd skåda ut över denna nejd, ty du

får en känsla av att du egentligen inte ser ett landskap utan en underbart vacker tavla, så omväxlande i sina nyanser och så välkomponerad att dina ögon kommer att vederkvickas vart än de blickar hän.⁴

I brevet till Domitius Appolonaris är Plinius inledningsvis nästintill en landskapsmålare. Han leder sin läsare ner från bergen och ut över ängarna mot Tibern och ser den rinna bort mellan de plöjda fälten, för att sedan plötsligt bjuda blicken tillbaka upp på en höjd för att se landskapet som en tavla. Han är här intresserad av de påtagliga objekten kring sig. När han längre fram i brevet beskriver denna sin andra villa så skriver han om marmor och ger en del beskrivningar av hur rum är inredda även om han även här är ett i huvudsak fritt vandrande öga som utan kropp tar emot fysiska sensationer. Inte heller denna villa låter sig återskapas utifrån beskrivningarna som alla är arrangerade utifrån hur blicken rör sig genom byggnaden och där resten av kroppen ser, luktar och lyssnar. I dessa bägge brev av Plinius glider författaren genom landskap och byggnader som en okroppslig blick, men detta aktiva seende av landskapet är en uttalad position där landskapet är som en underbar vacker tavla. Landskapet är till för ögat och ögats behov i lika hög grad som det är till för odling och andra mer konkreta användningsområden.

I bägge dessa brev finns en liknande teknik för att instruera en läsare i hur han ska föreställa sig egendomarna. Ögats raka siktlinjer skär genom byggnadsanhopningarna och dit ögat vandrat färdas kroppen. Främst sträcker sig synen ut genom landskapet, genom öppningar och över byggnader, åkrar, kullar och floder. Dit där synen vandrat kommer lukter, temperaturer, vindilar och ljud till oss. Det finns beskrivningar av material och rumsligheter, men de är vaga och ger ingen möjlighet att skapa en planritning över anläggningarna. Det material som dominerar beskrivningen är växter och planteringar. Växter nämns vid art, men det kommenteras inte om några specifika särdrag.

I sin helhet handlar det dels om instruktioner, dels om en tänkt väg att röra sig genom byggnaden, men än viktigare om ett sätt att förstå och läsa den. Plinius pekar ut och förklarar vilka sinnesintryck som ska ske, var och

⁴ Plinius, "Plinius hälsar sin Apollinaris", *Plinius den yngres brev*, Översatta av Axel Mattsson, 1. Uppl., Stockholm, Liber Förlag, 1983. Bok V, brev 6.

hur de ska förstås. Med undantag för en fragmentarisk beskrivning av en fontän så finns här inga beskrivningar av funktioner, konstruktioner, betydelser.

Claude Lorrain

Femtonhundra år senare, vid en tid då de överlevande klassiska texterna mycket gärna används för att finna motiv för bildkonst, så möter vi de första moderna landskapsmålarerna. Om vi tar oss för att låta blicken vandra in i en målning av *Claude Lorrain* (född *Claude Gellée*, 1600–82), som hans bild av *Vestatempel i Tivoli* från 1644, en oljemålning på duk i ett relativt intimt format (98x134 cm), så hamnar vi i ett välkänt landskap. Till vänster under ett högt träd sitter en man och en kvinna och samtalar, eventuellt kan de läsas som herdar då de har några getter omkring sig. Längre in i bilden rör sig fler människor och djur över en bro. Till höger har vi Sibyllatempel och bakom det ett berg med gröna träd. Centralt i



Figur 7.2: Claude Lorrain, *Vestatempel i Tivoli*, 1644.

målningen öppnar sig landskapet inåt och vi kan låta ögat stanna vid vattendrag, torn, broar och vägar, vilka fungerar som en slags visuell stig att följa in mot de fjärran bergen i bildens geometriska centrum. Ljuset kommer från vänster, himlen är blå och gul och några lätta cumulusmoln brer ut sig. Färgskalan är inte omfattande: brunt, ockra och grönt dominerar. Det är ett landskap baserat på synintryck från Tivoli strax öster om Rom vilket är en trakt Lorrain kände väl, och det är en bild ämnad att erbjuda betraktaren en pastoral ro.

Men något i pastoralen ter sig mycket artificiellt, det ser mycket ut som genren landskapsmåleri och det beror inte enbart på att bilden inte är en verklighetsnära avbildning av geografin. Kompositionen är där för att skapa den där öppningen i mitten av bilden: trädet till vänster och berget till höger avgränsar och ramar in blicken; vattnet, vägarna, byggnaderna leder ögat inåt i bilden och tillbaka till ytan igen på ett sätt som talar om en förståelse av perception och upplevelse av målade bilder hos konstnären, inte om hans grepp om geografi. Dessa ting finns i de allra flesta av Lorrains bilder, jämför t.ex. med *Landskap med dansande nymfer och satyr* (1641) – samma inramning, samma färgskala, samma figurer i förgrunden som får blicken att skifta mellan att se på djupet och på ytan.

Där föreligger fler likheter; om man ser på träden i de flesta Lorrainbilder så har de en lövkrona som ingen någonsin sett, som ulliga mjuka bollar av runda löv med en kraftig skuggning. Trädens stammar vindlar sig lydigt uppåt för att placera kronan där den fyller ut bildens yta. Trädkronorna (och till viss del molnen) är desamma i de flesta bilder och de är resultatet av ett sätt att måla med en pensel och en teknik som tillsammans producerar detta lövkroneliknande mönster. Jag har sett dess like i modern tid, i lektioner i måleri med *Bob Ross*⁵. Ross är långt ifrån lika skicklig som Lorrain men förutsättningarna är desamma i det att en måleriteknik producerar ett likartat resultat som kan användas om och om igen för att uppnå önskad effekt. Det finns fler ting Ross lärt sig här, så som de väldigt uttunnade och i dimma försvinnande bergen i horisonten där betraktarens

⁵ Robert Norman "Bob" Ross (1942–95) var en entusiastisk amerikansk landskapsmålare som i tv-serien *The Joy of Painting* lärde ut en teknikbaserad metod för att konstruera landskapsbilder direkt på duk, utan förlaga.



Figur 7.3: Claude Lorrain, *Landskap med dansande nymfer och satyr*, 1641.

fantasi fyller ut det som inte finns att se, och de detaljerade men relativt få växterna i förgrunden som skapar ett intryck av hög detaljnivå över hela bildytan. Lägg därtill andra mer praktiska ting så som att låta en annan konstnär måla dit människofigurerna och den påtagliga återanvändningen av byggnader (templet i de två exemplen ovan, liksom tornet och broarna, de är alla samma byggnader/bildelement i nya sammanställningar) och vi har på duken inte ett landskap utan en landskapskonstruktion.

Som betraktare är vi här inbjudna att göra samma kroppslösa vandring genom landskapet som hos Plinius. Synen följer vägen och händelserna vid den in i bilden, och längs vägen finns stationer av händelser, en byggnad, ett solitärt träd. Tingen längs med ögats mycket fria färd in i bilden finns där för att instruera oss i hur vi ska läsa bilden och för att bygga de ramar som sätter gränser för ögats vandring inåt. Objekten längs med denna väg är där inte som individuella objekt utan som tecken för träd, borg, tempel, bro. Där Plinius låter tankens blick vandra över sina ägor medan han beskriver dem i text, så använder Lorrain en komposition av

bildytan för att placera ut samma slags blickriktningar och stoppunkter i ett idealt romerskt landskap i vilket antiken ligger i ruiner. Innehållsmässigt öppnar sig ett intellektuellt bråddjup mellan Plinius text och Lorrains måleri; den förste beskriver en reell levd antik erfarenhet där den senare använder kunskapsfragment för att producera bilder för ett franskt barockt hovliv, men sett som visuella praktiker är de lika varandra.

Landskap, pastoral

Mirka Benes gör en läsning av Lorrains barocklandskap där dessa i sig blir något i högsta grad läsbart, på samma sätt som Plinius brev; de är bägge utsträckta i tiden och byggda av teckenrelationer. Landskapet i målningarna är producerat av en serie tecken som avbildar beställarens egendomar och sociala status utan att ta hänsyn till hur dessa existerar i den fysiska världen.⁶ Byggnader som egentligen återfinns i staden Rom placeras obehindrat ut på landsbygden utanför för att på så sätt berätta om beställarens sociala ställning.⁷ Den pastoral scenen avbildar lantbruk, primärt ängar med boskap, och knyter på så vis samman landskapet med dess roll som grunden för ekonomisk framgång såväl i som utanför staden. Detta landskap är också laddat med antika myter, antingen genom att göra dem till motivet för bilden eller genom att avbilda platserna i ett tidlöst tillstånd med tempel som står som nybyggda och omgivna av människogestalter i antikiserande dräkter. Berättelserna i bilden handlar alltså om att bygga en text om feodal framgång genom att väva samman stadsliv och pastoral,⁸ antik myt och samtida beställare. Detta behov av att få landskapet att tala till betraktaren är den centrala aspekten i bilden. Talakten görs synlig om vi ser på de olika elementen i landskapet som bitar i en visuell text som produceras.

6 M. Benes, 'Pastoralism in the Roman Baroque Villa and in Claude Lorrain' i *Italian Baroque Art*, Blackwell Anthologies in Art History, 6, Malden, Mass., Blackwell, 2008.

7 Se t.ex. Benes beskrivning av dessa konstruktioner i Benes, "Pastoralism in the Roman Baroque Villa and in Claude Lorrain", s. 284.

8 Benes betonar just pastoralen här – landskapet med betande djur (samma ord som engelskans *pasture*) – och påpekar att det i texter från tiden talas om fler sorters brukat landskap men att Lorrain verkar undvika dessa.

Landskapen är uppbyggda enligt vissa generella principer; något, ofta en väg men ibland en havsvik eller en rad fasader, leder betraktarens blick in i bildrummet genom en serie figurer som är utplacerade längs med vägen. Inte sällan kan man läsa det som en simultan avbildning där figurer långt in i bildrummet är tidigare instanser av de som återfinns framme vid bildplanet. Denna öppning är omgiven av begränsande sidostycken: träd eller byggnader som ramar in den centrala vägen in i bilden. Bildlösningen är lik den på en teaterscen där en fond tillsammans med inramade sidokulisser ger plats åt skådespelet långt fram på scenen, vid bildens yta. Det är uppenbart att Lorrain har en teknik att måla träd som han ständigt upprepar. På samma sätt återkommer ett antal antika byggnader från bild till bild (mest frekvent sibyllatemplet från Tivoli), också när motivet är placerat långt från förlagans geografiska hemvist. Denna upprepning är helt i konsekvens med konstutbildningen vid tiden (och fram till 1800-talets slut) där man lär sig teckna efter förlagor och övar in sätt att lösa olika gestaltningar på. Eleven kopierar mästaren, Lorrain lär landskapsmåleri från sin lärare Agostino Tassi⁹ och det centrala i gestaltningen är narrativ och tekniskt utförande, inte originalitet eller mimetisk realism.

Så betraktaren förväntas röra sig, med hjälp av blicken, genom ett landskap som också är en text där ofta upprepade delar utgör grunden för ett språk som talar direkt till den avsedda mottagaren med lätt igenkännliga koder. Bildens konstruktion placerar den nära de tekniker för rörlig reproduktion som finns (teater, opera, pantomim) och inbjuder till att läsas i samma läsart.

Jag kan inte på något sätt leda i bevis att Lorrain eller någon av hans lärare läst Plinius även om det inte är osannolikt, men det är inte heller målet här. Det jag vill peka ut är en serie visuella praktiker som fungerar på samma sätt: blicken som är frikopplad från en fysisk värld och istället kan röra sig fritt genom landskapet och producera blickpunkter, användandet av objekt som tecken eller rent av ord i en visuell utsaga om betraktarens status, och resan genom landskapet som en instruktion i hur det ska ses. Jag har en föreställning om att dessa mycket klart definierade förhål-

⁹ M. Rossholm Lagerlöf, *Ideal landscape: Annibale Carracci, Nicolas Poussin, and Claude Lorrain*, New Haven N. Y., Yale University Press, 1990, s. 76.

landena mellan ett tilltalat subjekt och en natur har blivit en fast mall för hur man på rätt sätt kan förstå ett landskap inom ramen för en västerländsk kulturell tradition.

Mario

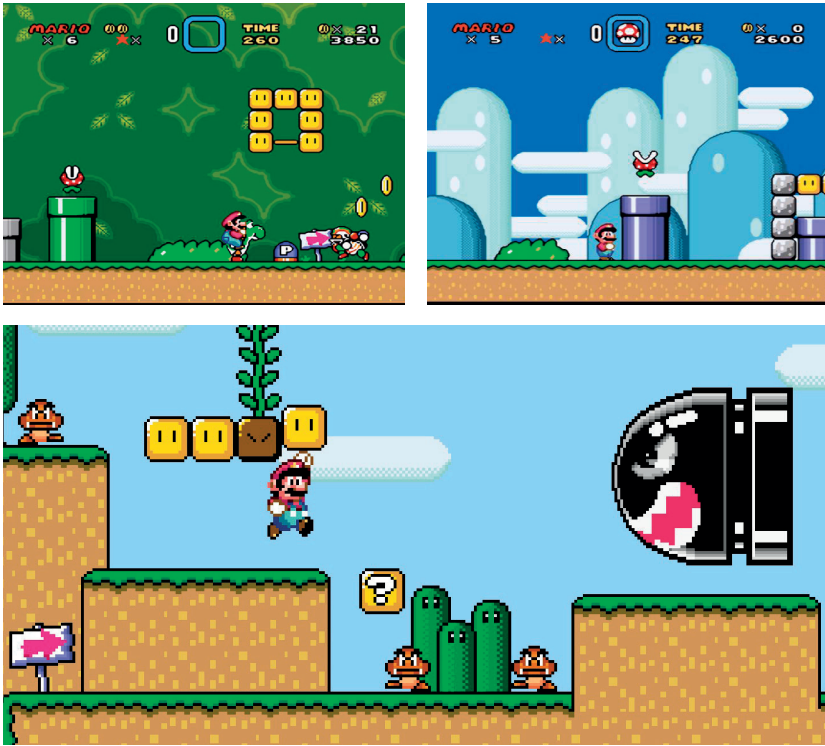
Super Mario spelen (det finns flera olika serier av dem med olika tillägg – Super Mario Bros, Super Mario World,¹⁰ Super Mario Galaxy m.fl. – där det första spelet publicerades redan 1985) är primärt sidscrollande plattformsspel, en spelvärld i vilken protagonisten ska röra sig från vänster till höger genom en hinderbana och kämpa mot olika fiender.

Denna genre producerar en specifik sorts landskapsavbildning med en förgrund i vilken spelet utspelar sig och ett eller flera lager av bakgrund, lagda ovan på varandra som målade platta kulisser vilka genom rörelse (i olika hastighet men parallellt med bildskärmens yta) och ett slags luftperspektiv erbjuder en god möjlighet att se dem som djuplager i bilden. Dessa landskap kan sedan föreställa olika typer av natur (öken, islandskap, park) men sättet att avbilda dem på betonar likheten mellan dem, inte skillnaden. Senare iterationer av spelen har adderat mer komplexa förhållanden mellan betraktare, avatarer¹¹ och landskap. Men i grunden förblir spelet likväl bundet vid samma perspektivteknik; en dominerande förgrund och lager av bakgrunder adderar landskap till vad som i huvudsak är ett plattformsspel. Detta spel utspelar sig i det allra främsta och helt platta bildlagret.

Landskapen vi rör oss genom här är knappt landskap. Vart och ett av dem inrymmer en serie tecken på vad för slags natur det handlar om, men de är mycket abstrakta; träden är en serie runda gröna former, klipporna är facetter i tre gråa nyanser, blå rundade silos bildar en abstrakt bebyg-

¹⁰ S. Miyamoto och T. Tezuka, *Super Mario World*, datorspel, Nintendo, 1990.

¹¹ En avatar är den figur som vi spelar i spelet, den är vår ställföreträdare i spelvärlden (vår kropp i bildskärmens världskonstruktion om man så vill). Vi kan betrakta den på avstånd (från sidan i Mario, främst bakifrån i Zelda) och kontrollera dess rörelser, så vår blick genom bruket av en avatar blir placerad på en plats utanför vår kropp-i-spelet. Konsthistoriskt har den förebilder i rygghydnar i landskapsmåleri vilka ser på samma landskap som vi ser samtidigt som de står i vägen för vår blick på landskapet, såsom hos Caspar David Friedrich.



Figur 7.4: Tre bilder ur *Super Mario World*, Nintendo 1990.

gelse etc. Det allra främsta bildlagret (i vilket Mario rör sig) innehåller fler typer av bildelement och en viss rörlighet men framförallt en serie konturlinjer som tydligt talar om vilka rörelsemönster som är möjliga.

För att se spåren av Lorrain och Plinius formatering av landskapet så kan vi behöva fundera på var detta spel hör hemma; utvecklarna är japanska men tekniken de använder är i grunden amerikansk. Denna hybriditet skapar onekligen ett visst mått av främlingskap eller nyhet i landskapet: den långa smala bilden som rullar åt sidan så att vi bara kan se ett mindre utsnitt är ovanlig i Europa men vanlig i Japan och Kina, och den mycket begränsade färgpaletten med klara tydliga kontraster var ursprungligen en

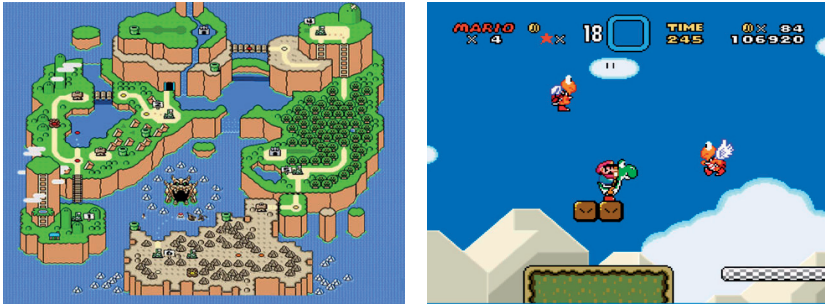
teknisk nödvändighet¹² som med tiden blivit en visuell stil. Den oftast mycket låga blickpunkten som för med sig konsekvenser så som att djup enbart visas genom överlappande höga objekt (kullar, sanddynor, blå pelare, lövverk) men inte genom deras placering på en yta, och den till detta perspektiv hörande genomskurna blicken ner i marken under Marios fötter, hör också till tidiga begränsningar i tekniken som sedan länge är obsoleta, men ger spelet dess visuella identitet.

Det vore önskvärt att här spåra de asiatiska visuella influenserna i Super Mario World, men det ligger utanför denna texts omfång, liksom utanför min förmåga. Men spelets omedelbara genomslag också i västvärlden ger en aning om att det också förhåller sig till de visuella konventioner som råder där. Tills vidare avser jag att undersöka dessa senare konventioner och att urskilja de många ting i spelet som får det att framstå som något radikalt nytt som emanerar ur det hybrida kulturmötet mellan öst, väst och en ung datorbaserad visuell teknologi.

Landskapen i Marios värld är av två skilda slag: dels är det den sidoscrollande värld i vilken spelmomenten utspelar sig, dels en isometrisk kartprojektion som utger sig för att koppla samman de olika sidscrollande världarna (senare iterationer av spelet har lekt med och förändrat dessa visuella regimer, men i bakgrunden av dem alla finns alltid den tvådimensionella sidscrollande bilden). Sammankopplingen mellan de olika delarna är här helt utan reella sammanhang; de bildar aldrig en sammanhängande värld. I stället får vi en serie visuellt likartade lösryckta spelvärldar, klädda i olika teman (öken, is, gröna ängar, vatten) men med stora visuella och spelmekaniska likheter.

Alla ting vi möter i dessa världar är abstrakta tecken för objekt: träd, buskar, kullar, stenblock, avloppsrör, moln. Den ikoniska likheten är tämligen låg, men det rör sig fortfarande om ikoniska, snarare än symboliska, tecken. Dessa tecken upprepas ständigt med variationer i placering, färg

¹² Datorgrafikens tekniska förutsättningar utvecklades snabbt under 1980- och 90-talen och de tekniska förutsättningarna för att visa ett allt större antal färgnyanser på bildskärmen ökade hela tiden. Men under åtskilliga år så var tekniken begränsad till först 16 och sedan 256 olika färger, vilket ligger långt under vad den mänskliga perceptionen kan ta emot och långt under vad man kan åstadkomma med oljefärg på duk. Detta är en av de tekniska förutsättningar som ger datorgrafik från tiden ett ganska speciellt utseende.



Figur 7.5: *Super Mario World*, Nintendo 1990. T.v. isometrisk kartvy över spelvärlden, t.h. del av en bana (man når banor genom att gå in i byggnader eller ner i hål i kartvyn).

och skala. Det som hos Lorrain är ett intränat manér är i spelet en fråga om ständiga upprepningar av identiska bilder, som klippta och klistrade i ett collage. Det är samma betoning på ett litet fåtal mer detaljrika natur-objekt nära bilytan och en bakomliggande tom och blåtonad miljö som skapar en känsla av bilddjup, vilket står redo att fyllas ut av vår fantasi på samma sätt som i Lorrains landskap. I Mario World förstärks detta ytterligare av att bilden aldrig står still och tillåter det längre studium som en oljemålning ger möjlighet till.

Detta ger en värld som inte är fysisk utan ideal, och även Marios landskap måste benämnas som ett ideallandskap utan någon rimlig koppling till den reella världen. Föremålen är snarare placerade för att fungera som en instruktion i det att de lockar oss som spelare att fortsätta framåt för att undersöka vad som kommer närmast. Så det finns i denna värld en väg att följa, lika spikrak som Plinius blickar eller entydig som Lorrains berättande vägar och höjdpunkter in i bilden, men i Mario World ligger vägen parallell med bilytan och framträder som den synliga och planerade färdvägen.

I Mario World är det än mer entydigt att landskapsbildens funktion är att driva fram spelmomentet och resultatet av detta stavas ut i reella tal i överkanten i form av nedräkning i tid och uppräkning i poäng. Över hela spelvärlden ligger musik, ett ljudspår som lika entydigt slår fast var vi är som någonsin de enkla texturer som bygger upp miljön. Det märkliga här är att immersionen, försjunkenheten, i detta landskap blir lika djup och lika påtaglig för spelaren som i fallet med det långsamma försjunktandet i Lorrains landskap eller i försöken att i sinnet återskapa Plinius egendomar.

Det verkar som om den visuella tekniken med självinstruerande upprepade symboliska bilder som låter sig ses och läsas som tecken i en bok bjuder in till detta.

Zelda

De första versionerna av spelen i Zelda-serien påminner i sina tekniska begränsningar om Mario World, med den skillnaden att perspektivet är lagt med en blick rakt ovanifrån och inte från sidan. Men för att utveckla argumenten här så har jag valt att se på en nyare titel i serien, en som låter oss röra oss mycket mer fritt i ett fullt renderat tredimensionellt gestaltat landskap.

Om Lorrains landskap levde vidare som förebilder för den engelska parken och sedan åter dyker upp som akademiskt 1800-talsmåleri och naturfoto så verkar de för tillfället hittat sin plats i datorspelens värld, som en central beståndsdel i spelgenren förstapersonsperspektiv.¹³ Många av dessa avbildar landskap som Lorrain inte kunde ana sig till (stadslandskap, krigsskådeplatser, dystopiska framtidsvisioner) men i de *Legend of Zelda*-spel som producerats i 3D skulle han möjligen känna igen sig (om han alls kunde se landskapet för all teknik omkring bilden). Det kanske ska sägas att teknikerna för att bygga narrativa spellandskap är väldigt lika oavsett vilken typ av landskap det rör sig om.

Link, protagonisten i Zelda-spelen, rör sig i ett idylliskt parkliknande landskap. Det är inga åkrar och betesmarker här med undantag för mycket små områden av odling kring enstaka byggnader. I övrigt är det svepande kullar över det centrala fältet kring vilket olika landskapstyper placeras: staden, slottet, berget/vulkanen, undervattenslandskapet, den labyrintiska skogen. Landskapet byggs av en serie ofta återkommande objekt, något vi har sett ofta nog nu; buskar, träd, stenar är alla upprepningar av varandra om än med en ganska hög variation. Var och en av byggnaderna

¹³ Spel delas ofta in i genrer efter hur förhållandet mellan betraktare och bild är utformat. I förstapersonsperspektiv så ser vi ut genom avatarens ögon (se not 11) och ser det som denne ser – eller så hänger vi som en kroppslös kamera i närheten av avataren och ser ungefär det denne ser. Mario World-spelen som beskrevs ovan tillhör en annan genre, nämligen sidscrollande spel där vi ser vår avatar från sidan och världen rullar fram kring denne.



Figur 7.6: *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Nintendo 2011.



Figur 7.7: *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Nintendo 2011.

är å andra sidan unika, om än med återkommande detaljer.

Vi ser landskapet med Links ögon, eller i alla fall via vår avatar Link, som ständigt är någon meter längre in i bilden än vår blick, en ryggfigur som står i vägen för våra ögon och står där istället för vår kropp. Runt honom/oss slingrar stigar fram genom parkliknande skogar, kompletta med kort klippt gräs och blomsterplanteringar mellan träden.

Vägar leder genom landskapet och lockar våra ögon in i det (även om vi inte behöver följa det) och visuella signaler pockar på att vi ska undersöka det: en byggnad här, ett träd med en unik form där. Allt i spelet är berättande och är noga arrangerat för att få oss att ta oss mellan de olika landskapstyperna och därtill hörande berättelse i rätt ordning samtidigt som vi ges illusionen av fri rörlighet.

Landskapstyperna skiftar från engelsk idyllisk park med enstaka byggnader, till gotisk katedral, till jugendslingrande undervattensvärld, centraleuropeisk skidsemester, disneyesque småstad, Tex Avery-influerad öken och exploaterad infernalisk gruva, men de är också en och samma. Det finns vägar att röra sig på som ger resultat, ofta markerade stigar man ska hålla sig till. Det finns metoder att ta sig an landskapet och tingen i det, både de vänliga och de fientliga. Varje landskap har sin egen bakgrundsmusik som talar om för oss hur vi ska se och känna. Varje landskap har till sist ett mål och en mening; ting ska hittas, personer ska rådfrågas så att vi kan röra oss framåt i historien. Det är ett teleologiskt landskap och jag tänker mig att varje landskap som ska producera en berättelse måste vara det.

Zeldas värld är geografiskt sett relativt liten, men varje yta är till bredden fylld av mening; alla ting återfinns på sin plats för att de fyller en funktion antingen som redskap, stig, plattform eller för att ge gestalt åt landskapet. Om det växer en viss sorts exploderande blomma på en plats så finns det en mur att spränga i närheten, och om en trädstubbe ser ut som något att stå på så kommer någon att stå där inom kort. Ingen sjö saknar fisk, inget tempel är utan skatter. Världen är (på liknande sätt som i de övriga exemplen jag tagit upp) självinstruerande genom sättet på vilken den visuellt driver oss att röra oss i förutbestämda banor, utföra nödvändiga handlingar, uppnå uppsatta mål för att föra berättelsen framåt. I spel av den här typen kan vi som spelare röra oss tämligen fritt i spelvärlden och interagera med ting också utanför den handlingens linje vi förr eller senare kommer att följa. Men trots denna frihet så driver landskapet oss att fortsätta framåt längs givna vägar, i riktning mot nästa objekt vid horisonten. Vi vet hur vi ska läsa detta landskap och vi vet att det har en riktning och ett mål. Vi accepterar att samma träd växer överallt, samma tuva med blad finns lite varstans. Vallar och murar, som vi ofta kan se genom eller över utan att kunna klättra över dem leder oss framåt, här som i Plinius beskrivning av



Figur 7.8: *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Nintendo 2011.

sina villor. Avataren Link (eller Mario) går före oss och våra ögon och har ett lite underligt förhållande till dem på samma sätt som brevskrivaren eller målaren agerar förebildliga ledare åt oss i tidigare versioner av samma berättelse om ett landskap.

Spelutveckling

Bakom detta system för konstruktion av landskap finns (precis som hos Lorrain) en teknisk förutsättning. De bakre lagren består av rutnät (eller en tredimensionell motsvarighet) i vilka mycket enkla geometriska figurer placeras för att samverka med varandra och där dessa teckens tämligen abstrakta språkliga karaktär gör lika enkla skiften i utsagan möjliga; samma form kan ha olika betydelser beroende på färgskalan: grönt är kullar, grått är berg, vitt är is och gult är ökensand. Eftersom vår blick är akut upptagen med det närmaste rörliga lagret så räcker dessa antydningar mycket långt. I lagret närmast bildplanet återfinns allt det vi kan och bör interagera med liksom det vi kan eller måste undvika. Alla dessa element bygger upp spelmomentet; att göra snabba och välinformerade val avgör hur långt vi kommer, hur många poäng vi får.

Varje element som återfinns i spelet är en "tillgång",¹⁴ dvs. ett objekt som kan användas om och om igen. Denna bild kan ges olika värden vilket för betraktaren kommer att ses som t.ex. placering, storlek eller färg. Denna metod för att teckna, att ha en liten uppsättning objekt som varieras och upprepas i de olika scenerna, var från första början en teknisk nödvändighet då lagringsutrymme i spelkassetter var mycket begränsat. Idag är så inte alltid fallet, men utseendet lever kvar i bl.a. Mario-spielen som en estetisk preferens.

Moderna spel med en mer realistisk gestaltning (mitt exempel är *Legend of Zelda: Skyward Sword*¹⁵) använder samma system av upprepade tillgångar och utplacering av dem i rutnät, om än inom ramarna för ett tredimensionellt rutnät baserat på centralperspektivets enande blick. Den visuella gestaltningen skiljer sig, den bakomliggande tekniken är sig lik. Det betyder inte att de olika genreskillnaderna (mellan ett sidscrollande plattformsspel som Mario och en förstapersonsmiljö som i Zelda) är obetydliga, tvärtom så skapar de två mycket olika gestaltningar; men det innebär att det finns överlappningar mellan dem trots dessa mycket påtagliga skillnader.

Det är i denna så kallade spelmotor som blicken och den visuella tekniken kodats in. Det som var en metod för värtalighet hos Plinius och en fråga om utbildning hos Lorrain har här blivit klart och tydligt konstruerade regler. I en utvecklingsfas av ett spel så är hela kartan för den aktuella världen klar och tydlig och det är först i mötet med spelaren den omsätts till en subjektiv blickpunkt på bildskärmen. Byggandet av spelvärlden speglar i någon mening förhållandet mellan världen i sig och världen som den iakttas. Vår blick in i spelvärlden bestäms av en kalkylerad och preciserad kameraposition, en kamera som inte är närvarande i världen utan som bara finns där okommenterad och utan agens. Handling får genomföras med den avatar vi kontrollerar i spelvärlden, framför den osynliga

¹⁴ "Asset" på engelska. Allt är tillgångar; bilder, modeller, texturer som fästs utanpå dessa, ljud, musik, mönster för animationer och mycket annat. Spelkonstruktion har nödvändigtvis ett mycket konkret sätt att hantera konstnärliga uttryck som byggstenar i en större konstruktion.

¹⁵ H. Fujibayashi och R. Kobayashi, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Datorspel, Nintendo Wii, 2011.

medaktören som bara bitvis är under vår kontroll, den märkliga sammanmältningen av den programmerade kameran och vår blick.

Spelens landskap

Spel av olika slag bygger upp världar inom vars ramar en handling kan utspela sig. Denna värld kan vara liten som en schackbräda eller svåröverskådligt stor som i många moderna datorbaserade äventyrsspel. Där schackspelet erbjuder en schematisk arena så inrymmer de flesta datorbaserade spelvärldar avbildningar av miljöer i vilka spelaren kan röra sig. Dessa bilder av landskap bjuder in spelaren/betraktaren att försjunka i dem och ägna avsevärd tid till att utforska dem. Det är inte ovanligt med spel som erbjuder mer än sextio timmars spelande, vilket är en högst ansevärd tid att ägna åt en enda kulturell artefakt.

När man sätter sig ner för att spela ett spel så möter man först och främst en gestaltad audiovisuell miljö. Genom det upplevda landskap eller rum som spelet visar upp ska vi som spelare förstå hur vi ska agera och vilka regelsystem som spelet innehåller. Detta är något som behöver gestaltas av den som gör spel, miljöer är inte instruktiva av sig själva om de inte görs för att vara det. Så ett grundläggande krav på spelens landskap är att de ska vara narrativa; de ska förklara för spelaren om vad som är möjligt, vad som är lämpligt och dessutom föra någon form av berättelse framåt. Berättelsen kan vara enkel eller komplex, men den behövs för att ge spelaren en impuls att fortsätta framåt. Spelets huvudsakliga rörelse behöver vara in i spelandskapet som om man vandrade allt längre in i en värld som erbjuder spelaren såväl njutningsfullt upptäckande som olika typer av problem och hinder som behöver passeras. I detta lyder spel i stort samma regler kring berättande strukturer som beskrivs redan hos Aristoteles: de har krav på en berättelse och intrig; på en struktur med början, utveckling och slut; och de behöver erbjuda komplikationer och hinder under berättelsens förlopp. Spel behöver leda in spelaren i denna berättelse genom i huvudsak visuellt berättande vilket betyder att landskapet behöver ha en färdriktning och det behöver ha ett syfte. Om spelaren befinner sig i ett grönt idylliskt landskap med öppna fält och ett slott i bakgrunden så behöver dessa ting betyda något för den historia som berättas.

Nära förbundet med detta krav på narrativ i landskapet är behovet av en spelare som är ett unikt subjekt: en agerande, rörlig protagonist som kan röra sig i landskapet. Detta subjekt kan ta sig lite olika former; vi kan iaktta spelet genom dess ögon och se vad det spelande subjektet ser i världen, eller vi kan se det på avstånd och styra och kontrollera det som en avatar i spelvärlden. I det senare fallet så uppstår ett tämligen intressant förhållande mellan det som är synligt och det som vi kan utföra i spelet eftersom vi kan se ting som vår avatar inte kan se (och vice versa). Men även i det första fallet är förhållandet mellan subjekt i spelvärlden och spelaren fyllt av komplikationer vid en jämförelse med hur vi agerar i den fysiska världen; vi är då en kroppslös blick, ett subjekt som enbart består av ett öga. Detta öga kan röra sig i världen och undersöka den vilket leder till en tredje nödvändig komponent i spelens landskap, nämligen perspektiv och siktlinjer. Det är genom dessa världen byggs upp och avslöjar sitt innehåll, det är genom möjligheten att kontrollera och styra blickens riktning och längd som spelaren och spelet kan leverera en visuell berättelse.

Genomgående i de fyra landskap jag berört här så kan blicken färdas längre än kroppen (till och med om kroppen representeras av en avatar i bilden) och blickens raka linjer genom landskapet är avgörande för hur vi kan förstå landskapens böljande former, vägar, vattendrag. Landskapet är sedan i sin tur i någon mening läsbart, det byggs upp av kraftigt förenklade och repeterade visuella tecken som leder oss in i det för att vi ska kunna tillgodogöra oss en berättelse. Alla dessa landskap berättar en historia där betraktaren och avsändaren bitvis är sammanblandade och historien handlar om denna dubbla figurs status. Dessa ting tagna tillsammans är vad jag förstår som den visuella tekniken för att läsa och förstå landskap i den västerländska traditionen, den äger bärighet på allt landskapsmåleri, på alla spel med miljöer, på parker och på vandringsstigar i "naturen"; den är vårt sätt att besvärja en natur till att bli ett begripligt landskap med mening och innehåll.

Ny produktionsteknik och gammal gestaltning

För en konsthistoriker är inga av dessa fenomen – det berättelsebärande landskapet, dubbleringen av det betraktande subjektet, eller bruket av ett formaliserat och styrt perspektiv – något nytt. Tvärtom så är de centrala delar i en lång tradition av avbildade landskap. Därtill bär de med sig konsekvenser för hur landskap och natur kan ses och förstås genom ett tjockt lager av kulturella vanor. Super Mario World och Zelda är exempel, de representerar bara två av åtskilliga fler sätt att avbilda rumsligheter i datorbaserade spel. Inte heller är dessa spel de enda sätten att avbilda landskap men de har fördelen att vara framgångsrika, ikoniska spel som har som sitt huvudsakliga visuella innehåll i just landskap/natur, samtidigt som de är två mycket olika gestaltningar av detta.

Om landskapsbilden en gång innehöll en antik byggnad eller ruin i en pastoral miljö för att ge beställaren en berättelse om hans egna plats i tillvaron så ger spelen oss något annat men inte helt olik. Även spelen är upplevelser förankrade i ett gemensamt kulturarv och gestaltade i en så talande form som är möjligt att åstadkomma.

Spel är i regel långa händelser, 50–60 timmar är inte en ovanlig speltid (och för ovana spelare som mig så blir den tiden mångdubbel). De ger en tydlig upplevelse av att ha varit i landskapet, av att ha sett ting inte alla har sett, vilket inte är olik känslan av att komma hem från en lång semester. Mängden bilder och videofilmer som spelare lägger ut antyder att denna känsla delas av många.

Vi har sett och gett mening åt någonting som i egentlig mening är ett icke-existerande stycke geografi, vi precis som våra föregångare. Det märkliga här är hur lite det krävs i form av material och innehåll för att åstadkomma denna hett efterlängtade upplevelse. Det verkar som om själva utförandet i sig är det vi uppskattar, inte ännu ett standardiserat träd i kanten av vårt synfält.

Landskap är som sagor för barn: de berättas om och om igen och med samma innehåll. Det är sättet på vilket de berättas som ger dem ett nytt liv varje tillfälle. Någon kanske skulle invända att spel spelar vi för att vinna, besegra regelsystemet, medan vi ser på oljemåleri för dess rika kän-

lomässiga innehåll eller intellektuella utmaningar. Det är alltsammans säkert sant men det finns en annan nivå: den visuella njutningen som lockar vår blick och tanke in i landskapet, och över oss hänger där en klarblå himmel med små vita ulliga moln.

Referenser

- Benes, M., 'Pastoralism in the Roman Baroque Villa and in Claude Lorrain' i *Italian Baroque Art*, Blackwell Anthologies in Art History, 6, Malden Mass., Blackwell, 2008, ss. 283–298.
- Crary, J., *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*, Cambridge Mass., MIT Press, 1992.
- Fujibayashi, H. och Kobayashi, R., *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Datorspel, Nintendo Wii, 2011.
- Goethe, J.W. von, *Zur Farbenlehre*, Tübingen: J.G. Cotta'schen Buchhandlung, 1810, <http://archive.org/details/zurfarbenlehreooogoet>, (hämtad 2 oktober 2016).
- Miyamoto, S. & Tezuka, T., *Super Mario World*, Datorspel, Nintendo, 1990.
- Plinius, *Plinius den yngres brev*, Översatta av Axel Mattsson, 1. uppl, Stockholm, Liber Förlag, 1983.
- Rossholm Lagerlöf, M., *Ideal landscape: Annibale Carracci, Nicolas Poussin, and Claude Lorrain*, New Haven N.Y., Yale univ. press, 1990.