

**STHLM**

# Hus med mus. I Tobias Bernstrups dataspel XSEED 4000 kan man gå runt i en jättelik skyskrapa

PUBLICERAD 2004-02-27



Läs senare

Först ser man lite moln. Under molnen skymtar ett myller av skyskrapor. Men när XSEED 4000 börjar på allvar kommer man in i en jättestor byggnad. Den är 800 våningar hög och i den finns plats för en miljon invånare. Av dem ser man dock inte mycket - det är ödsligt i denna futuristiska värld och de enda man möter är en och annan otrevlig vakt.

XSEED 4000 är ett slags animerat dataspel, och med en mus kan man vrida sig runt, gå framåt och bakåt. I galleriet ska detta projiceras på en stor skärm, nu tittar vi direkt i Tobias Bernstrups bärbara.

- Idén fick jag för ungefär ett år sedan när jag var i Los Angeles, säger han. Där fotograferade jag mycket moln, det är en del av dem man ser i början. Verket är också inspirerat av en byggnad som projekterades på 90-talet och som skulle bli fyra kilometer hög och ligga utanför Tokyo bay. Det skulle bli ett nytt sätt att leva, en lite utopisk plats. Det har jag haft som utgångspunkt. Mina tidigare verk har varit ganska mörka, den här gången ville jag göra något mera ... religiöst.

Det japanska huset ligger i malpåse, ska tilläggas. Det skulle ta åtminstone 30 år och bli väldigt dyrt att bygga det. Men dataspellet finns - och från den kala, gråa lobbyn i jättehuset kan man ta en av hissarna upp. Först kommer man halvvägs och där finns en gigantisk gräsmatta.

- Man kan inte "vinna" och det finns egentligen ingenting man kan uppnå. Men man kan inte dö heller. På det sättet är det inte riktigt ett spel, mer en animation.

På våning 800 står Tobias Bernstrup själv (fast animerad) iklädd (den extrema) kostymen från hans performance på Färgfabriken häromåret, och spelar sin nya skiva.

Hur gör man egentligen ett sådant här spel?

- Man lägger in bilderna och så ser man det från tre håll, säger Tobias Bernstrup och visar lite av arbetsmaterialet i datorn.

I några millimeterdiagram kan man lägga in och mixtra med bilder och miljöer och göra så att man kan "röra sig". Man kan lägga in olika sensorer och detaljer som gör att det händer saker i spelet.

- Jag började med spel 1996, men det är först nu som folk verkligen har börjat förstå. Spel är viktigare än tv. Att säga att man inte förstår spel i dag är bara ett tecken på att man är gammal.

(Jag känner mig pensionsmässig och frågar i stället hur lång tid det tog att göra själva spelet.)

- Från oktober till januari. Jag har visat det i Paris redan. Det var bra för jag hann justera några buggar. Man kunde till exempel ramla ned i hisschaktet. Men jag har reparerat det nu.

Vad ska du göra nu?

- Jag gör en performance på Moderna museet den 26 mars, i en helt ny kostym. Den blir en överraskning! Men nästa animerade grej blir nog mindre. Den här var så stor, 800 våningar var på gränsen till vad programmen klarar av.

## **SANNA BJÖRLING**

sanna.bjorling@dn.se

*Tobias Bernstrup "XSEED 4000", på Galleri Andréhn-Schiptjenko, Markvardsgatan 2, t o m den 27 mars.*

Publicerad: DN, 2004-02-27

<https://www.dn.se/arkiv/pa-stan/hus-med-mus-i-tobias-bernstrups-dataspel-xseed-4000-kan-man-ga-runt-i-en-jattelik-skyskrapa/>