

## Interaktiv digital överklighet utmanar nyskaparna

Häromveckan var jag med om en konstig upplevelse. Det var på Megastore, skivaffären överst i NK-huset här i Stockholm. Jag var där för att leta efter en musik-CD. Så fick jag i ögonvrån syn på en fotbollsmatch. Underligt tänkte jag, fotboll i en skivaffär? Är det så att dom börjat sälja TV-apparater? Min nyfikenhet krävde en undersökning. Så jag blev närmare.

Det visade sig vara ett multimedialt TV-spel. Fast på håll så såg det ut som en riktig match. Allvarligt skrivet, det såg ut som en fotbollsmatch. Inte som ett TV-spel. Sen kom jag ihåg ett ishockeyspel jag såg för några månader sedan. Det såg ut som en hockeymatch. Med andra ord så är denna form av spel numera nästan matchrealistiska. Jämför uttrycket "photo realism". Dessutom i interaktiv realtid. Över huvud taget börjar multimedia handla mer och mer om filmrealism. Upplevelser i form av rörliga bilder och ljud.

På TV-n bredvid spelade några grabbar ett cowboy-spel. Det såg ut som en stad i vilda västern. Där spelaren knallar omkring tills någon dyker upp bakom ett plank, eller kanske i ett fönster. Då gäller det att skjuta fort. Om det är en bandit det vill säga. Är spelaren snabb och träffar rätt, så kastas offret till marken. Något jag aldrig sett i verkligheten, men i spelet ser det ut precis som på film. Fast ändå inte riktigt. Det är en grej som är fel. Jag skall strax återkomma till det.

Grabbarna på reklambyrå Lancera, som jag numera hyr kontor av, har köpt ett läckert flygspel. Det heter F/A-18 Hornet. Thomas Ensgård spelar bäst. I de fall han lyckas träffa fienden, så får vi se hur motståndarens plan singlar till marken. När jag kraschar, vilket händer titt som tätt, så ser jag hur mitt plan slås i bitar. Nästan som på film. Men även här är det samma fel som i cowboyspelet.

En filmproducent vill som regel ge tittarna en upplevelse. Oftast i form av en berättelse, med en början och ett slut. Berättelsen bygger på ett manus. Vilket regissören, skådespelarna klipparna och många andra skapar film av. En datorspelsproducent skapar i stället en miljö. Upplevelsen, och den eventuella berättelsen skapar spelaren till stor del själv. Skapande blir allt mindre fråga om en dramaturgisk diktatur. I stället får vi mer av en interaktiv skapardemokrati. Kanske är detta en illusion. Men ändå, den utvecklingen känns spännande.

Så har vi då den där grejen som är fel. Som irriterar mig. För, när skurken i cowboyspelet träffas, så kastas han alltid bakåt. Även om han egentligen borde fallit åt vänster eftersom jag sköt så. Liksom att illustrationerna av mina flygplanskraschar struntar i om jag kraschar rätt ner, eller snett ner. Jag undrar om det felet beror på att manusförfattarna till datorspel inte vet vad rörelseriktning är. Eller om de avstår från realism för att de inte har råd. Oavsett orsak, så är här ett exempel på en enorm utmaning för de som skriver filmrealistiska datorspel.

Över huvud taget tycker jag det ligger en enorm utmaning i att komma fram till vad skapare av innehåll kan göra med de nya interaktiva medierna. En som jobbar stenhårt med det är Per Eriksson som studerar på Konstfack. Per experimenterar mycket med digitala rörliga bilder. Han gör till exempel filmer som kanske måste ses upp till 100 gånger innan tittaren har tagit del av hela upplevelsen. Ett av tricksen är att göra scener som bara är 4-5 rutor långa! Per säger att han redigerar icke-linjärt redan i huvudet. Så hans filmer är inte linjära på videon. Fast band kräver ju att scenerna ligger linjärt. Alltså kan betraktaren se filmen många gånger och på så sätt bygga upp sin egna icke-linjära upplevelse.



KONSULTEN FÖR DIG SOM VILL HA EFFEKTIVA ELEKTRONISKA MEDIER

Per berättade också för mig om ett "skojprogram" han gjort. Det är inte lagrat på band, utan i en Amigadator. Det går att titta på programmet helt linjärt, dvs från en början till ett slut. Det blir dock en helt annan upplevelse om deltagaren klickar på olika rutor i en speciell ordning. Först då får deltagaren del av den inbyggda "moralläxan". Jag skriver deltagaren, eftersom begreppet tittare inte känns riktigt när det handlar om en interaktiv upplevelse. Per jobbar också mycket med informationstäta bilder. Färg och form som står mot varandra. Han "förstör" också bilderna med digital behandling. Genom att till exempel öka kornigheten i bilden. För att få fram en attityd, en känsla, i stället för en handling.

Verk av andra konstärer och experimentfilmare visas ofta på MTV. De flesta har väl sett trailers med snabba klipp, mängder av bildelement och färgskiftningar. Eller rockvideos som växlar scen varje sekund, om inte oftare. Trötta, konservativa kritiker, hävdar att ingen orkar titta på sånt. Själva undrar jag om morgondagens TV-system klarar sånt.

Har ni som jobbar med rörliga bilder funderat över de kreativa begränsningar som införs i och med digitaliseringen av TV? Sven-Olof Ekholm är teknisk direktör på Sveriges Television. Han representerar SvT i Digital Video Broadcasting (DVB). Denna organisation består av över 80 intressenter som standardiserar Europas digital-TV. Enligt tidplan blev de klara med förslag till standarder före den första januari i år. Därmed tror DVB att digitala satellit och kabel-TV sändningar kan starta här under 1995.

Digital komprimering av rörliga bilder enligt MPEG är inte förlustfri. Grovt förenklat går metoderna bland annat ut på att filtrera bort brus och att avstå från att skicka "onödig information". Samt att enbart sända förändringar mellan rutor (interframe). I stället för att sända alla rutor, skickar systemet ut en ruta (keyframe) med all filtrerad information. Därefter skickas ett tag enbart förändringarna i de följande rutorna. Under säg 10 rutor. Avvägningen handlar om ett val av temporal upplösning. Så om Per klipper scener med 4 rutor i taget, lär den temporala upplösningen lägga hinder i vägen. Likaså kan Pers experiment med informationstäta bilder krocka med den spatiala upplösningen i digital-TV. Hur skall kodaren avgöra vad som är "onödig" information?

Jag diskuterade detta med Mikael Reichel på Digital Vision. Det är ett svenskt företag, Emmy-belönade och världsledande på viss form av digital behandling av rörliga bilder. Enligt Mikael kan det bli så att digital TV inte klarar av video med extremt täta scenväxlingar och bilder med mycket information. När branschen idag testar digital kodning av video använder de sig av ett antal testfilmer. Filmer med igelkotten som äter mjölk, isdansare och snurrande pariserhjul. För mig exempel på traditionell berättarkonst, långt från de spännande verk som skaparsugna konstnärer experimenterar fram.

Skall vi återigen hamna i en värld som begränsas av tekniker i otakt med konstnärligt skapande? Jag är övertygad om att Digital Vision och deras kollegor kan utveckla tekniken ytterligare. Och att DVB kan komma fram till nya standards. Om bara skaparna av innehåll gör sig hörda. Spelplanen flyttas nu från filmlaboratorierna till kiseltillverkarna. Datoringenjörerna är redan där. Var är filmskaparna?

Nästa gång handlar min krönika om kulturen i datorn. Somliga ororar sig över snus, falukorv, kaviar och EU. Jag ligger i andra digitala funderingar...