

SAMTAL MED NICOLA BERGSTRÖM HANSEN OM VERKET IDDQD

Ditt verk IDDQD utgår från skolskjutningen i Columbine 1999. Vad fick dig att bli intresserad av Columbinemassakern?

När Columbine ägde rum gick jag själv i högstadiet. Jag spelade samma datorspel som Eric Harris och Dylan Klebold och jag var svartklädd och kanske lite utanför. Det fanns en likhet mellan oss, i alla fall på ytan. Just då var ytan kanske också det enda som räknades, såväl som i amerikansk media som i en ung tonårstjejs fantasier om sin egen död.

Flera år senare återvände jag till bilderna från Columbine men inte de bilder på Eric och Dylan som prydde löpsedlarna utan istället de som Eric och Dylan själva producerade flera år innan massakern. Jag upptäckte att det var relativt enkelt att hitta dem på internet. Det finns en grupp människor som har sparat alla filmerna, bilderna och dagboksanteckningarna som lämnades kvar till eftervärlden. Jag hittade även Eric's egengjorda banor i datorspelet Doom som jag laddade ner och spelade.

Materialet trollband mig. I en av filmerna spelar Eric och Dylan upp den händelse som de år senare kom att utföra. I andra följs de av en kamera när de går runt i skolans korridorer men ljudet är så dåligt att det är omöjligt att höra vad de säger. Deras klasskamrater passerar förbi på filmen med pixelerade ansikten eftersom polisen censurerat allas ansikten förutom utom Eric och Dylans.

Jag finner bilderna våldsamma och aggressiva. Ser du något samband mellan våld och konst/bildkultur? Hur ser du på myten om videovåld?

Efter Columbine utbröt panik bland allmänheten och eftersom Eric och Dylan var döda fanns det ingen att ställa till svars. Kanske var det därför man började leta i dagböcker, datorer och hemsidor. Datorspelet Doom som Eric och Dylan spelade blev en enkel syndabock.

I de bilderna som Eric och Dylan producerade och i den censurering som polisen lade till samt alla de anonyma människor på internet som har digitaliserat materialet har det uppstått en otrolig likhet med de bilder man kan hitta i Doom tack vare deras låga kvalitet och pixlighet. Det är intressant att den debatt om videovåld som utvecklades i media speglades av likheten mellan Dylan och Eric's bilder och det datorspel de ägnade så mycket tid åt. Dylan och Eric skapade således inte bara debatten utan de bidrog även till den postumt.

Varför heter verket IDDQD? Vad betyder det?

IDDQD är en hemlig kod i Doom som ger spelaren evigt liv, så kallat "god mode". Eric och Dylan skriver i sina dagböcker att de kommer bli ihågkomna för evigt, att andra kommer att se upp till dem och vilja efterlikna dem, att de kommer bli gudar.

Det är lite mer än 10 år sedan massakern i Columbine ägde rum. Sedan dess har teknologin utvecklats otroligt snabbt med bland annat bättre kameror, snabbare internet och ökad övervakning som resultat. Hur tror du att en liknande händelse skulle representeras idag? Vad för sorts material skulle finnas kvar till eftervärlden?

Verket *IDDQD* har tidigare visats tillsammans med två andra verk i utställningen "I will be famous and at the same time I will be doomed". Utställningen gjorde kopplingar mellan Columbine och två skolskjutningar i Finland som skedde för bara några år sedan. Tillskillnad från Columbine där det arkivmaterial jag arbetat med först offentliggjordes av polisen efter allmänhetens påtryckningar fanns det redan innan de finländska skolskjutningarna både bilder, video och texter som gärningsmännen själva publicerat på internet om sina planer och personer. Av dessa hemsidor och videor finns det bara små rester kvar nu, videorna har försvunnit från YouTube och hemsidorna har stängts ner. Det som återstår är copy-pastade texter från originalhemsidorna som har laddats upp på nya ställen tillsammans med skärmdumpar från Myspace-hemsidor.

Varför har du valt att presentera arbetet på det sätt du gjort?

Genom att använda mig av romben som form och mötet mellan flera bilder mot varandra hoppas jag möjliggöra en läsning av bilderna inte enbart linjärt/horisontellt utan istället med fler tänkbara ingångar. För mig står den typiska fotografiska serien presenterad horisontellt på en vägg ofta för en sorts sanningsbegrepp, det finns en tid och ett narrativ i den sortens presentation som väldigt lätt förknippas med det dokumentära. Jag vill bort från den sortens läsningar, och istället förmedla en osäkerhet gällande bilderna av händelsen, den faktiska händelsen och konstruktionen av händelsen i vårt minne.

Hur ser din arbetsprocess ut?

Jag arbetar oftast med olika sorters arkiv. Jag är speciellt intresserad av de arkiv och samlingar som inte har sammanställts av professionella utan har samlats in och sparats av andra anledningar och andra människor. Internet är för mig otroligt viktigt då flertalet av dessa arkiv finns där. Jag sparar ständigt på bilder, filmer och texter. Då jag arbetar med appropriering och remixning finns det inget definitivt moment som i t.ex. fotografering, detta resulterar i att min process blir längre, mer trevande och undersökande.

Nicola Bergström Hansen i samtal med Valdemar Lindekrantz (redaktör för tidskriften *Scopium*) den januari 2010

Mer info finns på www.nicola.se