

## ***Unhappy Relations***

Et interaktivt kunstprosjekt med spill av *Magic*-inspirerte kort.

ANNABELLE K. B. BROCKLIN

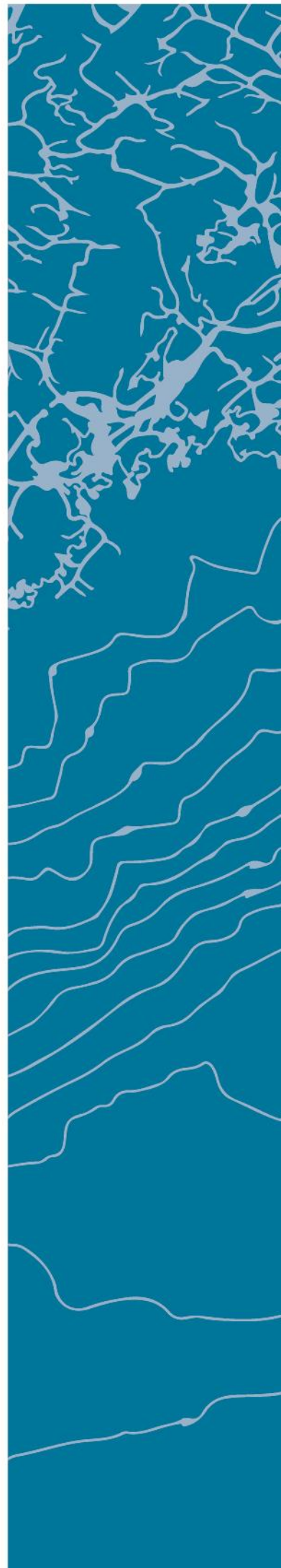
VEILEDER

Åsil Bøthun og Helene Illeris

**Universitetet i Agder, 2017**

Fakultet for Kunstfag

Institutt for sceniske og visuelle fag





## Innholdsfortegnelse

1.	Introduksjon til oppgaven. ....	6
1.1	Bakgrunn: Hvorfor begynte jeg å lage Unhappy Relations? .....	6
1.2	Forholdet mellom kunst og spilldesign. ....	7
1.3	Hvorfor Magic the Gathering? .....	8
1.4	Historien jeg har basert denne masteroppgaven på. ....	9
1.5	Forskningsspørsmålene. ....	10
1.6	Oppgavens mål og oppbygning. ....	11
1.7	Forventninger i forhold til arbeidet. ....	12
2.	Introduksjon til Magic the Gathering. ....	13
2.1	Generell introduksjon til spillet. ....	13
2.2	Korttypene. ....	14
2.3	Spillfasene. ....	15
2.4	Spillbordet. ....	16
2.5	Fargene. ....	17
2.6	Symbolene på kortene. ....	17
2.7	Avslutning. ....	18
3.	Teori. ....	19
3.1	Vold i nære relasjoner og hvordan identifisere en voldelig partner. ....	19
3.2	Spilldesign som kunst. ....	22
3.3	Helene Illeris: Det pædagogiske forhold som performance. ....	27
3.4	Avslutning. ....	30

4.	Undersøkelse 1: Det kunstneriske utviklingsarbeidet. ....	30
	4.1 Det kunstneriske utviklingsarbeidet.....	30
	4.2 Deckene.....	35
	4.3 Spillkofferten.....	37
	4.4 Deckboksene. ....	38
	4.5 Avslutning. ....	38
5.	Undersøkelse 2: Deltakernes opplevelse av spillet. ....	38
	5.1 Fenomenologisk metode. ....	39
	5.2 Fullt deltakende observasjon. ....	41
	5.3 Intervju. ....	42
	5.4 Personalia. ....	43
	5.5 Utfordringer.....	46
	5.6 Avslutning. ....	48
6.	Analyse, drøfting og konklusjon. ....	49
	6.1 Historieformidlingen.....	50
	6.1 Nivå 1. ....	50
	6.1 Nivå 2. ....	52
	6.2 Viktige kort.....	52
	6.2 Nivå 1. ....	53
	6.2 Nivå 2. ....	54
	6.3 Bakgrunnshistorien. ....	55
	6.3 Nivå 1. ....	56
	6.3 Nivå 2. ....	58
	6.4 Forhold til MTG. ....	58
	6.4 Nivå 1. ....	59
	6.4 Nivå 2. ....	60
	6.5 Forbedringspotensial.....	61
	6.5 Nivå 1. ....	61
	6.5 Nivå 2. ....	61
	6.6 Illeris' fem posisjoner. ....	62
	6.7 Konklusjon. ....	64
	6.8 Forskningsspørsmål 1: MTG som utgangspunkt for å formidle en personlig historie. ....	64
	6.9 Forskningsspørsmål 2: Opplevelsen av kortene. ....	65
	6.9.1 Plassering i forhold til ytterpunktene spillmøte og kunstverk. ....	65
	6.9.2 Hvordan stikker enkelte av kortene seg mer ut? .....	67

6.10 Avslutning. ....	71
7. Veien videre. ....	72
7.1 Etherels Revenge. ....	72
7.2 Forbedringspotensial. ....	72
7.3 Nicolas Bourriaud og relasjonell kunst. ....	74
7.4 Noen avsluttende ord. ....	75
8. Litteraturliste. ....	77
8.1 Bilder: ....	77
8.2 Bøker og artikler: ....	87
8.3 Elektroniske kilder: ....	88
9. Utdrag av transkriberinger. ....	91
10. Vedlegg: Unhappy Relations – En forklaringsoversikt. ....	98
10.1 Penslene: ....	98
10.2 Kortene: ....	98
10.3 Symbolene og tegnene på kortene. ....	126
10.4 Kortenes egenskaper og evner. ....	129

## Tusen takk.

Da denne oppgaven og det fysiske verket ikke hadde vært mulig uten de menneskene som har hjulpet meg, vil jeg begynne denne teksten med å takke dem.

Jeg vil starte med å takke mine veiledere Åsil Bøthun og Helene Illeris. Uten Bøthuns oppfordring om å prøve ut den ene ideen min, hadde aldri det fysiske produktet noensinne blitt laget. Det har også vært godt å vite at du hadde så stor tro på prosjektet mitt, og støttet meg hele veien. Illeris har vært uunnværlig i arbeidet med denne oppgaveteksten. I tillegg skal du ha litt ekstra skryt for at du var villig til å svare på alle spørsmålene mine kort tid etter at jeg hadde skrevet til deg.

En stor takk skal også sendes til min ektemann Knut-Arild N. Olsen, som har vært like mye med på å lage kortene som det jeg har, da han tok seg av det mer tekniske aspektet med for eksempel å lage rammene, scanne og sette bildene inn i disse, skrive inn teksten, sette på de riktige symbolene, lage deckboksene og fotoredigere Gemstones-kortene. Uten deg hadde jeg aldri klart å bli ferdig med alle kortene i tide.

Jeg vil også takke Hans Ole Kristensen, som har vært en enorm hjelp når det gjelder spillkofferten min. Du bidro med materialer, praktiske råd og kuttarbeid uten å forvente noe tilbake. Uten deg hadde den praktiske delen av oppgaven vært noe mangelfull. Med ham vil jeg også sende en enorm takk til norsklærer og mamma, Trudy Batchelor, som gjorde en kjempejobb med å korrekturlese teksten min. Du var virkelig vært med på å gi oppgaven et språklig løft.

Sammen med disse vil jeg sende en takk til Hallgeir Holst, som hjalp meg med formuleringen på noen av kortene, og som lot meg lete etter deltakere til prosjektet på Facebook-siden Geeks of Karmøy Nasjonal. Helt til sist vil jeg sende en takk til deltakerne som hjalp meg med å samle inn dataene jeg trengte. Uten dere hadde jeg ikke hatt noe å analysere eller trekke konklusjoner fra.

En veldig takknemlig hilsen

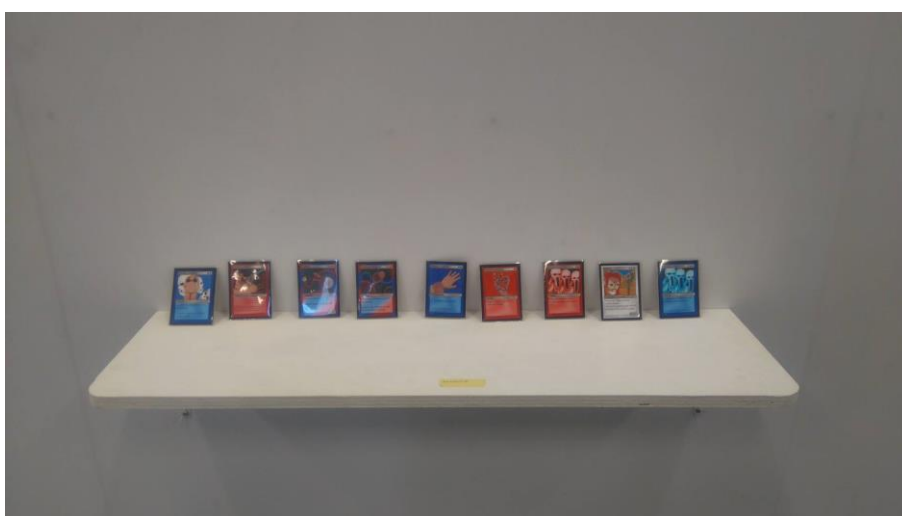
Annabelle K. B. Brocklin

06.05.17 Karmøy

# 1. Introduksjon til oppgaven.

## 1.1 Bakgrunn: Hvorfor begynte jeg å lage *Unhappy Relations*?

Det var gjennom Kunstnerisk Utviklingsarbeid, også kalt pilotprosjektet, våren 2016 at dette prosjektet startet. Vi skulle ha med oss en fysisk gjenstand som kunne brukes som utgangspunkt for et selvvalgt prosjekt, og jeg hadde med meg en bunke barnebilder av meg selv. Dette resulterte i at jeg bestemte meg for å bearbeide dette året jeg var sammen med en voldelig kjæreste, fordi dette forandret meg som person i forhold den lille jenta jeg en gang var. En kveld jeg satt hjemme og leste i sofaen, satt min ektemann Knut-Arild Nordås Olsen, heretter referert til som Knut, ved siden av meg og spilte *Magic the Gathering* på Playstation 3. Da fikk jeg ideen om at jeg kunne overføre dette vonde året til et kortspill, basert på *Magic the Gathering*, heretter referert til som MTG.



For å kunne lage de ulike kortene, tenkte jeg over forskjellige aspekter ved forholdet, for eksempel hvordan jeg opplevde ekskjæresten min som person, hva han gjorde mot meg, hva jeg gjorde for å beskytte meg selv, og hvordan jeg husker meg selv fra det året. Disse tankene skrev jeg ned etter hvert som jeg kom på dem, og lagde deretter kort som kunne representere disse. Det hendte også at jeg kom på en tittel til et kort som kunne brukes, eller så et bilde som jeg ble inspirert

av, og fant deretter ut hvordan jeg kunne integrere det inn under temaet (for mer detaljer om kortene, se vedlegget "*Unhappy Relations – En forklaringsoversikt*"). For mer detaljer om prosessen, se

metodekapittelet "Undersøkelse 1: Det kunstneriske utviklingsarbeidet"). Jeg valgte å male de fleste bildene på tykkere maleark i A4-størrelse med akryl.

Våren 2016 fikk jeg laget ni kort, nemlig "Repeating Nightmare", "Neverending Nightmare", "Pained Motivation", "Indecent Proposal", "Etherel", "Sudden Abortion", "Kathool", "Unwanted Isolation" og "Forced Gluttony" sammen med Knut, som lagde rammene, fikset fargene på bildene som skanneren ikke klarte å ta opp ordentlig, skrev inn teksten som jeg hadde bestemt, og satte inn de riktige symbolene på de riktige plassene. Disse ble stilt ut i arbeidshallen i Agder Teater, slik som bildene viser. Etter at alle eksamenene var ferdig den våren, fortsatte jeg på resten av kortene jeg trengte for å kunne lage et komplett spill.

## 1.2 Forholdet mellom kunst og spilldesign.

Jeg har alltid vært interessert i kunst, og da jeg har stor interesse for det meste innenfor Brett-, kort- og elektroniske spill, har jeg etter hvert utviklet en mening – som jeg deler med mange andre – at spill også er en form for kunst. I de senere årene har det attpåtil blitt utviklet elektroniske spill som er ment til å være en mer estetisk opplevelse enn man vanligvis forbinder med spill. Noen eksempler er *Flower* til Playstation 3, designet av Nicholas Clark, hvor en styrer vinden over uendelige sletter og drar med seg blader fra blomster, *Okami* til Playstation 2 og 3, samt Nintendo Wii, designet av Hideki Kamiya, hvor en faktisk må lage malestrøkene som setter i gang forskjellige aksjoner som fører historien videre, og *Unravel* til Playstation 4, Xbox One og Windows, utviklet av ColdWood Interactive, hvor en styrer en liten garnfigur gjennom en litt mer tradisjonelt, men utrolig vakkert, "side-scroller game". Men mange spill er også meget estetisk vakre å se på, selv om de er mer rettet mot dem som spiller for historiens eller utfordringens skyld, slik som *Fable 2* til Xbox 360, designet av Peter Molyneux, *Mirror's Edge* til Playstation 3, Xbox 360, Windows og iOS, designet av Jarrad Trugden og Viljar Sommerbakk, og *Subnautica* til Xbox One, Windows og Macintosh operating systems, utviklet av Unknown Worlds Entertainment. Innenfor kort- og brettspill kan vi finne eksempler som *Warhammer 40.000*, som ble designet av Rick Priestley og Andy Chambers, og selvfølgelig *Magic the Gathering*, som ble designet av Richard Garfield. Spill som kunst er et tema som har blitt mye diskutert, som vi for eksempel kan se i nettavisartikkelen "Are video games art: the debate that shouldn't be" i *The Guardian* av Keith Stuart, innlegget "Are Games Art? (Here We Og Again...)" i *Gamasutra* av Bryan Ochalla, og i innlegget "Video games can never be art" av Roger Ebert i hans nettbaserte journal, og det er stor uenighet om hvorvidt vi kan godta dataskapt spilldesign som en form for kunst eller ikke. Bilder og design som blir brukt til kortspill kan se ut

som om de er mer godkjent innenfor kunstverdenen, da mange av disse blir malt for hånd. Et eksempel er MTG, som faktisk leier inn kunstnere for å kunne produsere bilder til kortene sine: "Fantasy art is a tough business and Magic is a relevant breaking in point for a great deal of artists worldwide." (Mohrbacher, 2015, 03.07). En kan også finne mange gallerier på nettet til de forskjellige kortspillene<sup>1</sup>. En kunststudent har blitt kjent på nettet under navnet Lunumbra fordi vedkommende maler over gamle *Pokémon*-kort<sup>2</sup>, og har holdt på med dette siden 2014. De fleste tilbakemeldingene på dette har klassifisert arbeidet som kunst. Diskusjonen om spill er kunst er jeg kommer til å skrive mer utdypende om i teorikapittelet, fordi en kan argumentere for at jeg beveger meg inn på dette området, i og med at jeg spillkort som basis for min masteroppgave. Jeg håper at mitt prosjekt kan bli brukt som et eksempel på at spilldesign er en form for kunst.

### 1.3 Hvorfor *Magic the Gathering*?

MTG er et strategisk kortspill hvor en bruker forskjellige typer kort for å kunne vinne over en eller flere motstandere, hvor alle kortene har et bilde og en tekst som beskriver hvordan og når en kan bruke det (se kapittelet "Introduksjon av *Magic the Gathering*" for mer informasjon). Fordelene med å bruke et allerede eksisterende spill som base for mitt eget, var at jeg ikke trengte å lage et nytt spill fra bunnen av, da dette ville ha tatt mye lenger tid. Samtidig finnes det så mange kortspill fra før at det er vanskelig å unngå at ens eget ligner på noe som allerede er laget. I tillegg til dette fikk jeg noen faste rammer å jobbe etter, noe som jeg opplevde som befriende, da en kan få idéspærre hvis mulighetene er for åpne. Jeg fikk en oppskrift som jeg kjente veldig godt, og som er lett å finne regelverket til og konkrete eksempler av på nettet<sup>3</sup>. Samtidig fikk jeg distansert meg fra de vonde opplevelsene. Jeg fikk jeg filter jeg kunne bruke for å bearbeide det vonde året, i og med at fokuset ikke lenger var helt og holdent på historien, men fordelt på rammene og reglene MTG satte opp for meg.

---

<sup>1</sup> For å se et eksempel på disse nettbaserte galleriene, se denne linkene:  
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/arcana/art-gallery-2013-01-11>  
Hentet 20.04.17

<sup>2</sup> For å se hjemmesiden til Lunumbra, se denne linken:  
<http://awesomepaintedcards.tumblr.com/>  
Hentet 20.04.17

<sup>3</sup> Et eksempel på et oppslagsverk til MTG kan en se via denne linken:  
<http://mtg.gamepedia.com/Fear>  
Hentet 20.04.17



Ulempene med å jobbe etter MTG-oppskriften var at jeg kunne bli låst i forhold til motiver, både når det gjaldt hva jeg kunne bruke til hvilke farger innenfor MTG, og at jeg ikke kunne bruke mer moderne teknikker og kunstepoker, slik som fotografi og *hard egde*-malestil. Jeg kunne ha skapt bildene fra bunnen av i PhotoShop, da de nyere generasjonene innenfor MTG, som for eksempel *Kaladesh*<sup>4</sup>, er laget med dette programmet. Men da jeg ville understreke det mer kunstneriske i dette prosjektet, og fordi en kan se kunstnerens strek i malerier, og de oppleves derfor som mer personlige, valgte jeg å male motivene for hånd. Dette bidro til at motivene mine kunne minne mer om de eldre generasjonene, som for eksempel *Antiquities*<sup>5</sup>. Da MTG er satt sammen av fem farger (rød, hvit, svart, blå og grønn) og har bestemte regler for hvordan bildene til de forskjellige kan se ut, var dette også en utfordring da jeg skulle male til mine tre valgte farger, hvit, blå og rød (se begrunnelse for valget av disse i vedlegget "*Unhappy Relations – En forklaringsoversikt*"), da en for eksempel ikke kan bruke bilder som viser forråtnelse innenfor kortfargen hvit.

#### 1.4 Historien jeg har basert denne masteroppgaven på.

Fra desember 2009 til desember 2010 var jeg sammen med en voldelig kjæreste, som blir heretter referert til som Kathool, som er kortet hans i den ene dekken. Jeg ble mer eller mindre truet inn i et forhold med denne mannen, og mest sannsynlig opplevde jeg å bli utsatt for vold fordi jeg var den av oss som på det tidspunktet hadde mest inntekt, da jeg hadde jobb ved siden av studiene, jeg holdt på med en høyere utdanning, da jeg var på universitetsnivå, og han var fortsatt på videregående. Det var med andre ord et ujevnt fordelt maktforhold mellom oss (se avsnittet "Vold i nære relasjoner og hvordan identifisere en voldelig partner" for utdypning av sammenhengen mellom vold i forhold og maktfordeling, samt de andre elementene som blir nevnt i dette kapitlet). Ifølge teorier en kan lese om vold i nære relasjoner, så kan dette ha forårsaket at han ble usikker på seg selv, følte mindreverdighetskompleks overfor meg, og prøvde å jevne ut denne skjeve maktfordelingen med vold. Denne resonneringen mener jeg virker logisk, men jeg har ingen konkrete grunner til hvorfor, da han alltid mente selv at det var jeg som provoserte ham.

---

<sup>4</sup> For å se bilder av denne generasjonen, se denne linken:

<http://magic.wizards.com/en/content/kaladesh-cards>

Hentet 04.11.16

<sup>5</sup> For å se bilder av denne generasjonen, se denne linken:

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?output=spoiler&method=visual&action=advanced&set=+%5b%22Antiquities%22%5d>

Hentet 07.11.16

I løpet av dette året ble jeg fysisk og psykisk mishandlet. Jeg opplevde den typiske onde sirkelen som overganger mellom voldsperioder, gode perioder og deretter nye voldsperioder. Intervallene mellom de vonde og gode periodene var mot slutten meget korte, da en hel sirkel kunne forekomme en eller to ganger i løpet av en dag. Som en forsvarsmekanisme endret jeg personlighet, ble mer stille, føyelig, innadvendt og folkesky, for å unngå flere vonde opplevelser. I tillegg kuttet jeg mer og mer kontakten med venner og familie, da jeg ikke ville at de skulle oppdage hvordan jeg egentlig hadde det, samt at Kathool var ekstremt sjalu og kunne reagere hvis jeg nevnte en annen mann, selv om det var min egen fetter eller bror.

Jeg kom meg ut av dette forholdet fordi jeg samlet nok mot til å fortelle Kathool hvor redd jeg var for ham, og hvor mye jeg hatet ham. Det endte da opp med at han som gjorde det slutt, pakket sakene sine og dro. Et år etterpå prøvde jeg å anmelde saken, men fikk beskjed av politiet i Kristiansand at de ville ikke ta den imot, da Kathool ikke var en trussel for meg lenger. Dette gnaget i bakhodet på meg lenge, og da jeg flyttet til Karmøy tok jeg kontakt med en advokat som bekreftet mistankene mine om at det hadde ikke politiet lov til. Dermed ble forholdet endelig anmeldt i slutten av januar 2017, og er dermed i skrivende stund en pågående sak.

Selv om jeg var noe motvillig til å bruke denne episoden av mitt liv i begynnelsen, har jeg i ettertid innsett at denne masteroppgaven egentlig er en ypperlig anledning til å kunne bearbeide opplevelsene, ta tilbake det året av livet mitt, og gjøre noe positivt og interessant ut av det.

### 1.5 Forskningsspørsmålene.

1. Hvordan kan jeg bruke MTG som utgangspunkt til å lage et kortspill som kan formidle en personlig historie?
2. Hvordan oppleves det å spille et MTG-inspirert kortspill basert på en personlig historie?

Da jeg som person alltid er opptatt av historien eller tanken bak diverse skapte verk jeg treffer på, og hvordan de eventuelt er annerledes enn min tolkning av verket, har jeg gjennom denne oppgaven en mulighet til å se om jeg klarer å skape noe som formidler det jeg opprinnelig hadde tenkt, eller om det oppleves annerledes av utenforstående. Dette verket skiller seg fra alt annet jeg har jobbet med før, da jeg aldri har laget en "serie" eller flere gjenstander som skal oppfattes som ett felles produkt. I tillegg blir jeg utfordret i den grad at jeg må rette fokuset på relasjonen mellom deltakerne og kunstverket, og redusere min egen performerposisjon (Illeris, 2004), og heller la objektsposisjonen

og publikumsposisjonen ta ledelsen. Dette er noe uvanlig for meg, da jeg vanligvis inntar en temmelig fremtredende performerposisjon når det gjelder mine egne verk.

### 1.6 Oppgavens mål og oppbygning.

Målet med denne oppgaven er å forske på hvordan det oppleves å spille et selvprodusert kortspill basert på en personlig historie, og om det er mulig å formidle en slik historie gjennom MTG-kort. I tillegg beveger jeg meg inn på diskusjonen om spill er kunst, og håper denne oppgaven kan med tiden brukes som et argument for dette. Dermed blir dette en praktisk oppgave med vekt på det skapende arbeidet, ikke det teoretiske. Måten jeg anskaffer materiale på som skal hjelpe meg til å forstå deltakernes opplevelser, er å samarbeide med 3-5 personer, og spille mot en og en av gangen mens jeg tar lydopptak. I tillegg blir deltakerne intervjuet i ettertid hvis jeg har behov for å få utdypet noen av kommentarene som dukker opp underveis, eller hvis jeg føler at jeg ikke har alt jeg trenger for å fullføre oppgaven. Disse opptakene blir utgangspunktet for å svare på det andre forskningsspørsmålet.

Når jeg bruker begrepet "oppleve", fokuserer jeg på hvilke tanker motspillerne mine sitter igjen med i ettertid, og om kortene påvirker følelseslivet til vedkommende på en eller annen måte. Jeg er også nysgjerrig på om deltakerne mener at jeg har klart å formidle historien på en grei måte, eller om de mener at jeg kunne brukt en annen metode eller et annet medium. I tillegg vil jeg gjerne vite om det er noen bestemte kort de bet seg merke i, og hvorfor, da en ofte opplever at det er gjerne ett verk en liker eller misliker, mer enn resten av samlingen, når en er på utstillinger.

Jeg kommer til å vise til teori om vold i nære relasjoner for å gi et visst innblikk i hvordan jeg hadde det sammen med Kathool, og for å kunne forklare begreper som blir brukt underveis i teksten. Som utgangspunkt for å analysere spillmøtene med deltakerne vil jeg bruke Illeris' artikkel *Det pædagogiske forhold som performance*. Da utstillingen av det endelige verket er etter at den skriftlige delen skal leveres inn, får jeg dessverre ikke muligheten til å analysere hvilke av de forskjellige posisjonene som eventuelt skulle ta ledelsen, men jeg antar at det blir en mer tradisjonell gallerivisning, hvor performerposisjonen – hvis det er en omviser til stede – vil dominere. Hvis ikke det er en omviser til stede, kan jeg tenke meg at det oppstår et interessant spill mellom objektposisjonen og publikumsposisjonen, hvor tema- og omgivelsesposisjonen vil virke inn på hvordan en opplever verket. Da jeg retter fokuset mot forholdet mellom spill og kunst, har jeg tatt

med noe teori om hva spilldesign er, og viser deretter til argumenter både for og imot at spill kan anses som kunst.

### 1.7 Forventninger i forhold til arbeidet.

Å gjenoppleve en slik episode av livet sitt kan være temmelig intenst, og jeg har ingen garanti for at deltakerne i prosjektet ikke har opplevd noe tilsvarende selv. Men da dette ikke er ment som en psykologisk oppgave, velger jeg å se bort ifra dette hvis det eventuelt skulle være tilfellet. I stedet er jeg mer spent på hva det kreative utbyttet blir når en prøver å formidle en historie gjennom et kortspill, og om kortene forteller den historien de er skapt etter, til deltakerne.

Det er flere grunner til at jeg beveger meg inn på fenomenologien. For det første er jeg vant til å jobbe fenomenologisk med kunst, da fokuset som regel har vært rettet mot tilskuerens opplevelse av verket, og hvordan dennes forståelseshorisont virker inn på hvilke assosiasjoner han/hun får til det som sees og oppleves. For det andre har jeg sett at kunstnerens mening med verket kan skille fra tilskuerens opplevelse og tolkning av det (dette blir utdypet mer ved hjelp av eksempler i teorikapittelet). Derfor vil det bli spennende å se hvordan deltakernes tanker om kortene eventuelt skiller seg fra mine egne, og jeg antar at det kommer til å være mange forskjellige meninger, da personenes bakgrunn, verdier og holdninger kommer til å påvirke opplevelsen. Til vanlig skaper jeg kun for min egen skyld, og sier meg som regel fornøyd med resultatet hvis jeg mener at det uttrykker følelsene jeg sitter med. Men denne gangen skal jeg utfordre meg selv og la andre bedømme om jeg har klart å oppnå målet mitt eller ikke.

Jeg ser for meg at *Unhappy Relations* kan stilles ut som et stillestående, observerbart verk, i form av at det blir lagt ut på et bord som om det skulle ha vært midt i et spill, eller som en performance, hvor det hadde blitt åpnet for at de besøkende kunne sette seg ned og spille mot meg eller andre som kjenner til spillreglene, og dermed kunne guide dem gjennom spillet. For å kunne få en kobling mellom utstillingen og det skriftlige arbeidet, altså ved å bruke noen av de samme elementene som bygger opp denne teksten, tror jeg at jeg kommer til å satse på det første alternativet, hvor jeg i tillegg leser opp noen av kommentarene som blir sagt under spilløktene med deltakerne, eller viser en video i bakgrunnen som viser kortene i aksjon. Jeg føler at da vil det bli en kobling mellom forskningsarbeidet og det endelige resultatet som presenteres på eksamensutstillingen.

Jeg ser også for meg at jeg kommer til å få mer innblikk i hvordan noens bakgrunn påvirker et spillbasert verk. Vil det være forskjell om de kjenner til MTG før, eller om de spiller det for første gang? Vil de henge seg opp i ulikhetene fra originalen? Vil de studere hvert bilde, eller kommer de til å fokusere mer på hvordan kortene brukes? Kommer de til å spørre om historien bak kortene, eller må jeg være den som tar det opp? Jeg vet av erfaring at en som regel fokuserer på spillet, og har lett for å glemme motiv og tittel på kortene. Derfor blir det spennende å se om disse noe uvanlige kortene vil forandre på det. For alt jeg vet, kan jeg faktisk ende opp med å måtte gi den konklusjonen at jeg ikke klarte å formidle en personlig historie gjennom kortene, fordi for eksempel MTG-bakgrunnen dominerte deltakernes oppmerksomhet.

## 2. Introduksjon til *Magic the Gathering*.

### 2.1 Generell introduksjon til spillet.



Richard Garfield from *Unhinged*, 2017

MTG er et kortspill laget av amerikanske Richard Garfield, en matteprofessor og spilldesigner som er blant annet kjent for å ha skapt kortspillene *Netrunner*, *BattleTech* og *The Great Dalmuti*, samt brettspillene *RoboRally* og *King of Tokyo*. Han har til og med fått sitt eget kort i MTG-generasjonen *Unhinged*. Wizards of the Coast introduserte MTG-spillet i 1993. Kortene fungerer som både samlekort og spillkort. Spillet spilles av to eller flere deltakere som har egne kortstokker, og kan også spilles elektronisk, lokalt eller over internett. Kortspillet har i hovedsak syv korttyper, og selve spillet består av fem faser som går i en bestemt rekkefølge. MTG er delt opp i fem farger, nemlig hvit, rød, grønn, blå og svart. Målet med spillet er å vinne ved å (1) tømme motstanderen(e) for liv før en selv går tom, noe en gjør gjennom å angripe motstanderen med Creatures (se forklaring under) som har blitt kjøpt ut på bordet, og håper på at motspilleren ikke kan blokkere, eller (2) tømme motstanderen for kort, da en taper spillet hvis en ikke har flere kort å trekke i begynnelsen av sin runde. En gjør dette ved å bruke spesielle kort i spillet, for eksempel *Sorcery* (se forklaring under). Når det er flere deltakere, er det gjerne slik at alle er mot alle, og at en ikke kan angripe samme spilleren to runder på rad. Men hvis det er flere mot én, har gjerne den som er alene noen ekstra kort ved siden av som skal gi ham/henne noen fordeler i hver runde.

## 2.2 Korttypene.

De syv hovedkategoriene er (1) Land, (2) Sorcery (trolldom/magi), (3) Instant (umiddelbar magi), (4) Enchantment (fortryllelse/forbannelse), (5) Artifact (magisk eller vitenskapelig gjenstand), (6) Creature (dyr/skaping/kriger) og (7) Planeswalker (leder/magibruker). I tillegg til disse finnes det også kort som kalles Tokens (suvener/spillemynt), som er svake Creatures. Disse blir brukt mesteparten av tiden som "cannon fodder", men krever andre kort for å komme i spill, og er ikke en nødvendig del av kortstokken, og er derfor ikke en av hovedkategoriene.

1. Landkortene er spillets *mana*, altså betalingsmetoden for å få andre kort ut i spill. Disse kommer i de fem forskjellige fargene (kan også være to- og en sjelden gang trefarget), og antallet av landkort av en farge bestemmer hvor dyre kort med samme fargen en kan kjøpe ut. I *Unhappy Relations* har Land blitt byttet ut med Gemstones.
2. Sorcery-kortene kan kun brukes under utleggsfasen til spilleren, gir en umiddelbar effekt, og går dermed i graveyarden (plassen for oppbrukte kort). Sorcery gir gjerne ekstra kraft og/eller liv til en bestemt Creature til runden er over, gir en Creature en bestemt egenskap til runden er over og lignende.
3. Instant het tidligere Interrupt, og disse kortene kan brukes når som helst i spillet, selv når det er motstanderens tur. Disse har en umiddelbar effekt i spillet på en eller annen måte, som for eksempel at de gir fem i skade på en utvalgt Creature, stopper noen ifra å legge ut en Creature, eller hindrer en bestemt spiller fra å motta skade. Etter at de har gjort nytten sin, går de ut av spillet, og blir lagt i graveyarden.
4. Enchantments er permanente kort, de går ikke i graveyarden når de blir brukt slik som Instant og Sorcery. Som Sorcery kan de kun legges ut i utleggsfasen til spilleren, men de gir permanente virkninger frem til et annet kort blir brukt for å fjerne dem, eller kortet de ble festet på går ut av spill. Enchantments gir gjerne en



Plains, 2017



Honed Khopesh, 2017

Creature mer kraft og/eller liv, en bestemt egenskap, beskyttelse mot en eller flere farger og lignende.

5. Artifacts er ofte fargeløse kort som kan være Creatures, Enchantments eller rett og slett bare Artifacts. Disse er permanente, og gir gjerne spilleren et liv per runde, beskyttelse mot en bestemt farge og lignende.
6. Creatures er skapningene en bruker til å angripe eller blokkere motstanderen med, og de kan ha forskjellige egenskaper, slik som Fear (motstandere vil ikke blokkere dette dyret), Flying (Creaturen flyr, og kan ikke bli blokkert av andre Creatures med mindre de har Flying selv eller Reach, som gjør at de kan nå Creatures med Flying), og Deathtouch (tar livet av hvilken som helst Creature den angriper eller blokkerer, selv om de ikke er sterke nok til å tømme motstanderen for liv). Alle Creatures har "Summoning Sickness", som betyr at de ikke kan brukes samme runden de blir lagt ut, men kan blokkere, med mindre de har egenskapen Haste (som betyr at de ikke har "Summoning Sickness").
7. En Planeswalker er ulik Creatures, da denne ikke har kraft eller liv slik Creatures har. I stedet har den lojalitetspoeng, som den bruker til å aktivere dens egenskaper. En Planeswalker kan ikke blokkere eller angripe, men den kan bli angrepet på lik linje med Creatures, og taper da lojalitetspoeng. Disse forsvinner permanent, noe som skiller seg fra Creatures, som får tilbake sin originale kraft og liv hver runde med mindre annet er oppgitt.



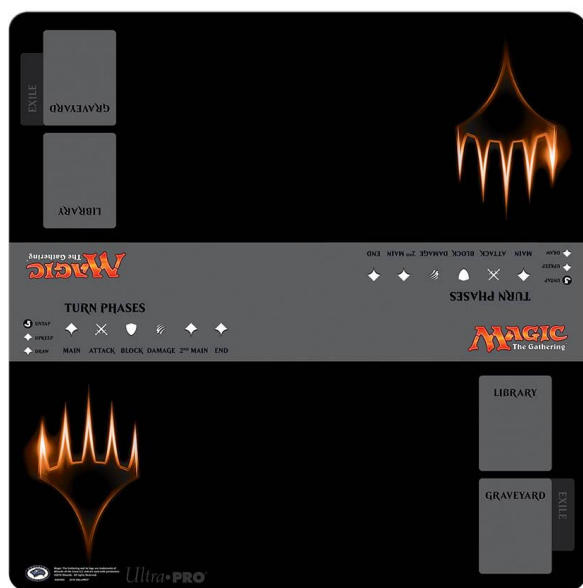
Tormenting Voice, 2017

### 2.3 Spillfasene.

Som jeg har nevnt tidligere, har MTG fem faser som går i bestemt rekkefølge, og disse gjelder alle spillerne. Disse fasene er: (1) Untap, (2) Korttrekk, (3) Første utleggsfase, (4) Angrep/Blokkering, (5) Andre utleggsfase. I Untap-fasen snur man alle kortene man brukte forrige runde riktig vei igjen. Hvis man glemmer dette før man trekker et kort, får man ikke lov til å gjøre det lenger. Da må man heller vente til neste runde. I Korttrekk-fasen trekker man et kort fra den ubrukte bunken sin. Første utleggsfase blir brukt til å legge ut et Land hvis man har et, og eventuelle andre kort man har råd til og vil bruke, slik som Creatures, Planeswalkers, Enchantments, Sorcery og Artifacts. Men en kan også velge å gå rett til Angrep/Blokkering hvis en vil det og mener at en vil tjene på det.

Angrep/Blokkering er der man bruker Creatures til å angripe motstanderen, og motspilleren kan velge å blokkere disse med egne Creatures. I denne fasen kan man også bruke Instants, da disse kan brukes når som helst i spillet. Andre utleggsfase fungerer likt som Første utleggsfase, men eventuelle Creatures med egenskapen Haste som kommer ut her kan ikke brukes til angrep før neste gang det er spillerens tur, og mange Sorcery-kort vil være en anelse bortkastet her, da mange av dem kun varer til slutten av ens runde.

## 2.4 Spillbordet.



Mange spillere bruker gjerne spillmatter (som bildet viser et eksempel av) på bordet når de spiller, for å lettere holde kontroll på de forskjellige "sonene" i spillet. Mange spiller også direkte på bordet, og bruker hukommelsen til å holde kontroll på de forskjellige haugene med kort. Det er en universal plassering av de forskjellige sonene, som en kan se på illustrasjonen, men det finnes selvfølgelig spillere som plasserer for eksempel graveyarden sin under de ubrukte kortene.

2-Player 24"x24" Battlefield Playmat for Magic, 2017

<p><b>Artifacts og Enchantments som ikke blir festet til andre kort eller skal fungere som Creatures</b></p>	<p><b>Plassen for Creatures, Planeswalkers og Tokens, samt eventuelle Enchantments som har blitt festet på disse</b></p>	<p><b>Ubrukte kort, godt stokket om før spillet startet</b></p>
<p><b>Graveyarden, som er plassen for kort som har gått ut av spill</b></p>		<p><b>Plassen for livsterningen</b></p> <p><b>Eventuelle Tokens. Hvis ikke går dette sammen med plassen til Land</b></p>
	<p><b>Plassen for Land, gjerne sortert etter farge i ryddige overlappelser</b></p>	



## 2.5 Fargene.

De fem fargene for MTG er rød, grønn, blå, svart og hvit. Den røde er mer hissig, kjappere til å angripe og har mange kort, som regel Sorcery eller Instants, som gir skade direkte mot spilleren. Den grønne er den som har mest kraftige Creatures, og disse kan gjerne bygge opp hverandre, som for eksempel Creatures som blir sterkere jo flere av samme "rase" som er på bordet. Blå er mer utspekulert, og har mange kort (Instants) som kan forhindre motspilleren fra å få lagt ut kort, eller som rett og slett tømmer kortstokken til motstanderen. Svart kan finne på å gi seg selv skade hvis den tjener på det, og ofrer gjerne svakere Creatures for å styrke de sterkere, eller går i graveyarden og henter tilbake Creatures derfra. Hvit er flinkest til å beskytte seg selv, har mange Creatures som fungerer som vegger (Creatures som kan blokkere, men ikke angripe), og bruker ytterst sjeldent "skitne triks" slik som svart og blå. Hvit regnes av mange som en mer "nobel" farge, og har derfor mange riddere, fønikser og tilsvarende edle skapninger.

## 2.6 Symbolene på kortene.





Argothian Elder, 1998

Her viser jeg hva de forskjellige delene på et MTG-kort betyr ved å vise to av mine egne kort med beskrivelser skrevet på selve kortet. Som en kan se, har de forskjellige elementene faste plasser, og det er utrolig sjeldent at kortene ser noe særlig annerledes ut enn dette, med mindre det er spesielle samlekort. Navnet på kortet og hvor mye kortet koster å få ut i spill er alltid helt på toppen, navnet til venstre og kostnaden til høyre. Omtrent på midten av kortet står det hva slags kort det er (til venstre), og hvilken generasjon kortet kommer fra i form av et symbol (til høyre). Noen kort blir brukt om igjen i de forskjellige generasjonene, som er de forskjellige utgavene/seriene som har blitt publisert. Disse har forskjellige navn, og det kommer gjerne en ny i året. Hvis et kort blir brukt i flere generasjoner, endres som regel symbolet på kortet, mens alt annet er det samme. I ruta mellom navnet på kortet og korttypen er bildet til kortet, og i ruta under korttypen og generasjonssymbolet er anvisninger på hvordan en skal bruke kortet. Noen Creatures har ikke anvisninger, men noe som kalles pyntetekst i kursiv. Da er det ikke noe spesielt med kortet, og en trenger bare å se på dyrets Power og Toughness. Dette angis helt nederst til høyre på kortet. Til venstre helt nede er navnet på kunstneren kortets bilde, som også gjøres på de originale kortene. Dette fordi, som jeg allerede har nevnt i introduksjonen, MTG ansetter mange kunstnere som går sammen om å lage motivene som skal brukes innenfor en generasjon. Plasseringen av navnet er noe annerledes i de eldre kortene, som en kan se på bildet, men det er alltid helt nederst på kortet.

## 2.7 Avslutning.

Selv om MTG ofte oppleves som et avansert spill, og det er mye å sette seg inn i for folk som ikke har vært borti det før, håper jeg at dette kapittelet har gitt et godt nok innblikk til at det som blir skrevet om MTG fremover i denne teksten er forståelig og oversiktlig. Men hvis det ønskes mer informasjon om spillet enn det mest grunnleggende, kan en lese seg opp på det på MTGs hjemmeside<sup>6</sup>. Jeg vil også informere om at det finnes tegneserier om spillets Planeswalkers, og disse gir et ganske godt innblikk i de fiktive historiene bak hver generasjon. I tillegg kan en få kortversjonen av disse historiene hvis en spiller MTG på elektroniske spillmaskiner. Dette nevnes i

<sup>6</sup> For å komme seg til den hjemmesiden, se denne linken:

<http://magic.wizards.com/en>

Hentet 01.05.17

tilfelle det foreligger en interesse for å undersøke og bli mer kjent med MTG enn hva en blir gjennom denne oppgaven.

### 3. Teori.

Her kommer en oversikt over fagstoffet jeg har brukt som bakgrunn for oppgaven min, med en forklaring på hva de forskjellige innebærer. Jeg har en teori som tar for seg det (1) sosiologiske aspektet, da jeg trengte å få med hva som definerer et voldelig forhold, og, som jeg har nevnt tidligere, for å gi et visst bilde på hvordan forholdet mellom Kathool og jeg var. Denne teorien er ment for å gi leseren et innblikk i hva som ligger bak definisjonen av et voldelig forhold. Det er en (2) kunstnerisk teori, og denne tar for seg forholdet mellom spill og kunst, som jeg var så vidt innom i introduksjonen, da jeg berører dette emnet i mitt prosjekt. For å kunne analysere kunstvisningen har jeg med en (3) didaktisk teori som tar for seg forskjellige posisjoner en kan innta når en møter kunst. Dette fordi verket mitt blir presentert på en mer utradisjonell måte, og ikke i et galleri (les mer om dette i teorikapittelet).

#### 3.1 Vold i nære relasjoner og hvordan identifisere en voldelig partner.

Da jeg lagde kortene brukte jeg ikke denne teorien, men mine egne tanker og meninger om hva som foregikk det året med Kathool. Men teorien som er nevnt i dette delkapittelet er tatt med fordi jeg kjente meg veldig igjen i hva som ble beskrevet, og fordi jeg hadde mange "aha"-øyeblikk mens jeg leste den, da jeg for eksempel følte at jeg fikk noen flere begreper jeg kunne bruke når jeg skulle beskrive forholdet til andre. Jeg kan ikke bekrefte eller avkreft om begrunnelsen bak den voldelige oppførselen stemmer overens med Kathool, men en kan ikke se bort ifra at elementene de nevner kan være påvirkende årsaker. Delen som tar for seg identifiseringen av en voldelig person er tatt med her fordi jeg kjente virkelig igjen Kathool i beskrivelsene. Men før vi kommer til alt dette, bør jeg først og fremst definere hva vold i nære relasjoner er. Politiets definisjon er ganske kort og oppsummerende der:

Vold eller trusler om vold ovenfor personer som er eller har vært gift eller som lever eller har levd i ekteskapslignende forhold. Det gjelder også søsken, barn, foreldre, besteforeldre og andre i rett opp- eller nedadstigende linje, samt adoptiv-, foster- og steforhold. Voldsutøvelsen er stedsuavhengig. (Politiet, 2012, 25.06).

Anne Mette Finsrud, anestesisykepleier, Lone Hansen, sykepleier, og Ole Greger Lillevik, førstelektor ved Universitetet i Tromsø, Norges arktiske universitet, har gått sammen og skrevet nettartikkelen "Når kvinner blir hos menn som slår", som jeg har tatt med i denne teksten fordi jeg kjente igjen mye av det de skrev. Denne artikkelen ble skrevet etter at de tok et årsstudium i Vold i nære relasjoner og aggresjonsproblematikk ved Høgskolen i Narvik, og i prosessen intervjuet de to personer som på ulike måter jobbet med voldsutsatte. I teksten kan vi lese at vold forekommer gjerne som en ond sirkel, der det (1) forekommer en voldshandling, (2) den voldsutøvende angrer dypt og ber om tilgivelse, samt lover at det aldri skal skje igjen, noe som fører til at (3) den fornærmede endrer holdningen sin for å unngå en ny voldshandling. Deretter kommer det (4) en god periode. Men det foreligger en (5) spenningsoppbygning, som *kan* føre til at (6) den utsatte ubevisst provoserer den voldelige parten, da dette gir en viss følelse av kontroll, og dette resulterer selvfølgelig i (7) en ny voldshandling. Avstanden mellom hver av delene kan variere fra forhold til forhold, og kan også bli mindre etter hvert som tiden går. I tillegg kan mange ofre føle det lettere å vite når volden kommer, som er noe av årsaken til at de kan provosere, enn å gå og vente på at den kan komme når som helst (Finsrud, Hansen & Lillevik, 2012, 27.06).

Den mest vanlige formen for vold er den psykiske, og denne er usynlig og vanskelig å definere. Offeret vet selv når det skjer, men overfor andre kan overgriperen fremstå som meget sjarmerende og snill. Denne mishandlingen kan føre til at offeret blir isolert fra resten av verden, og i enkelte tilfeller er det den utsatte selv som kutter kontakten med støttespillerne rundt ham/henne, grunnet skam, redsel, og/eller frykt for at støttespillerne skal konfrontere partneren eller lignende. Har offeret opplevd vold i barndommen, enten psykisk eller fysisk, har han/hun lettere for å godta tilsvarende behandling senere. Den psykiske volden fører gjerne videre til fysisk når det psykiske begynner å miste sin kraft, eller offeret er kuert nok til å ta det imot uten at det er en risiko for at han/hun melder det til offentlige instanser (2012, 27.06).

Dessverre er det store mørketall når det gjelder vold i nære relasjoner. Mange utsatte våger ikke å anmelde forholdet, da de er redde for at partneren skal ta hevn for det skadede rullebladet, og/eller mener at de ikke vil bli trodd. I mange av tilfellene er det også fordi de faktisk elsker partneren sin, og vil bare ha slutt på volden. I tillegg frykter mange retraumatisering, da det å snakke om hendelsene kan føles som å oppleve dem på nytt. Dette er også en av de mange grunnene til hvorfor mange ofre velger å forbli i disse ødeleggende forholdene. Det, og at den voldsutøvende kan ha truet

med mer vold, eller at offeret fratras bestemte friheter hvis han/hun prøver å komme seg vekk. I tillegg er det mange som frykter det som måtte komme i ettertid, da den skyldige ofte har tatt fra dem alt, slik at de må eventuelt starte på bar bakke. Dette fører til handlingslammelse (2012, 27.06).

Ingrid Wreden Kåss er en publisert forfatter som holder til i Oslo, og hun har skrevet nettartikkelen "Høyere status enn partner gjør kvinner og menn mer utsatt for vold i forholdet", som tar for seg noe av forskningsarbeidet til Heidi Fischer Bjelland, som har en mastergrad i sosiologi fra Universitetet i Oslo, og mottok et doktorstipendiat ved Norges Politihøgskole i 2014. Denne teksten har jeg tatt med fordi jeg fikk en mulig forklaring på den voldelige oppførselen til Kathool, og fordi han ofte sa at han følte at jeg var mer verdt enn ham, noe som forsterker mine mistanker om at "verdiforskjellen" var en påvirkende årsak. I artikkelen står det at nyere forskning har vist at hvis den ene partneren har høyere inntekt eller utdanning, er denne mer utsatt for vold. Både kvinner og menn kan oppleve dette, men kvinner er spesielt utsatt, ifølge sosiologen Heidi Fischer Bjelland. "Tallene [...] viser at kvinner som tjener mer enn 67 prosent av parets totale inntekt har nesten syv ganger så høy sannsynlighet for å utsettes for både psykisk og fysisk vold [...]." (Kåss, 2014, 20.02). Menn i Norge som tjener mer eller har høyere utdanning enn sin partner er mer utsatt for psykisk vold eller overdreven kontroll, noe som strider med de internasjonale tallene. Bjelland mener at kjønnslikestillingen i Norge kan være en forklaring på dette. Volden er et forsøk på å utjevne et skjevt fordelt maktforhold, og Bjelland tror at dette dreier seg mer om ubevisst redsel fra den svakes side enn bevisste taktikker, som forskningslitteraturen har omtalt det som tidligere (2014, 20.02).

Inger Lise Kvås er ansatt som redaksjonssjef i *Kvinneguiden*, og har en bakgrunn fra nyhetsjournalistikk i *Vest-Telemark Blad* og *Telemarksavisa*. Hun har skrevet en nettartikkel med navnet "Slik avslører du en mann som slår", og den ble tatt med i denne oppgaven da den beskriver veldig godt hvordan Kathool opererte. Kvås skriver at kvinner og menn som *kan* være voldelige (men kan også være fantastiske mennesker), har en tendens til å velge partneren sin, og ikke la seg selv bli valgt. I tillegg har de en tendens til å gå fort frem, noe som sørger for at den potensielle partneren ikke får vurdert vedkommende så mye. "Hvis dere møtes fredag, lørdag sier han at du er kvinnen i hans liv og mandag bor dere sammen, da er det noen viktige avveininger du ikke får gjort [...]." (Kvås, 2012, 27.05).

En person som har voldelig tendenser pleier som regel å overkjøre partneren sin i konflikter, gjerne med å virke krenkende, ydmykende og/eller hånlig, ikke ta partneren sin seriøst, og ikke vektlegge

meningene og avgjørelsene til kjæresten (2012, 27.05). Dette kan brukes som en teknikk for å senke selvtilliten til partneren, dennes vilje til fremtidig motgang, og for å få ham/hun til å tro at han/hun ikke kan få noe bedre.

Hvis partneren har mange hemmeligheter, ikke vil snakke om fortiden sin, hva han/hun har gjort i løpet av dagen, men virker meget interessert i den andres liv og levnet, kan dette være et tegn på at vedkommende kan ty til voldelige handlinger. I dette tilfellet gjerne psykiske, da han/hun samler og lagrer sårbar informasjon til senere. "Hvis han vet det meste om ditt liv, men har gitt deg lite innsyn i hans, kan det være god grunn til å bremse opp [...]." (2012, 27.05).

Et av trekkene til potensielt voldelig personer er at de isolerer partneren sin, enten direkte, hvor de nekter partneren å treffe andre, vanke på steder det finnes potensiell konkurranse eller blir sint hvis de har vært i kontakt med andre mennesker, eller indirekte, hvor de klarer å få kvinnen/mannen til å isolere seg selv. "Mange voldsutsatte kvinner lever isolerte liv fordi mannen har begrenset kontakten med andre." (2012, 27.05). I tillegg kan de ha voldsomme tendenser til å hele tiden bestemme over partneren sin, å ville kontrollere hva de har på seg, hva de spiser, hvilke fritidssysler de har, økonomien deres og andre aspekter av livet deres. På samme tid har de også en tendens til å ville overvåke partneren sin, gjerne gjennom å ringe dem flere ganger om dagen, ordner slik at de kan være mer sammen med kjæresten, selv om det passer for ham/henne eller ikke, og legger stort sett beslag på all tiden deres.

Mange voldelige mennesker er ikke åpenbart farlige. I stedet kan de virke voldsomt sjarmerende, både overfor den potensielle partneren og alle andre rundt. Dette gjøres for å lokke den utvalgte til seg, og lure denne inn i et forhold. Med andre ord "blender de den utvalgte" med sjarmen sin. "Virker han for god til å være sann, er det ikke sikkert at det er sant [...]." (2012, 27.05).

### 3.2 Spilldesign som kunst.

Spilldesign kan deles opp i to deler, nemlig "grafisk design", et uttrykk som jeg vet inkluderer mye annet og er derfor noe misvisende, men i denne teksten handler det om utseendet på spillet, og "gameplay design" eller "game design", som da tar for seg spillets funksjon, regler, belønningssystem og alt annet som bygger opp spillet.

The game design determines what choices players will be able to make in the game-world and what ramifications those choices will have on the rest of the game. The game design determines what win or loss criteria the game may include, how the user will be able to control the game, and what information the game will communicate to him, and it establishes how hard the game will be. In short, the game design determines every detail of how the gameplay will function. (Rouse, 2005 s.21).

Da jeg har brukt reglene og spilloppbyggingen til et allerede eksisterende spill, er det tydelig at det er spillets grafiske design jeg kommer til å konsentrere meg om i denne teksten, i og med at spilldesignet har jeg lånt av noen andre. Det er den delen av spill jeg har lyst til å argumentere for er kunst i denne teksten, selv om diskusjonen om konstruksjonen av nye spill, elektroniske eller ikke-elektroniske, er en form for kunst kunne vært like interessant. Men jeg velger å fokusere på den delen jeg selv har jobbet med i forbindelse med mitt eget verk.

Om spill er kunst er en diskusjon jeg har fulgt litt med på, og som jeg håper vil ende med at spilldesign, dataskapt eller ikke, blir inkludert innenfor de kunstneriske rekkene. I 2005 kom den tidligere amerikanske filmkritikeren og TV-personligheten Roger Ebert, som anmeldte filmer for Chicago Sun-Times fra 1967, med noen uttalelser som provoserte frem en massiv reaksjon på nettet, nemlig "Video games can never be art," og han la til "No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers." (Moriarty, 2015). Men Brian Moriarty, en amerikansk spillutvikler som er kjent for blant annet *Wishbringer*, *Trinity* og *Loom* har et godt motargument på dette:

In English, "art" has several meanings. It can be used as synonym for "craft", such that any art-ifact made by an art-isan – practically anything created by anyone – is a kind of art. Any exercise of skill, any *practice*, can also be spoken of as an art. The art of cooking. The art of war. In these senses, video games obviously qualify as art. (Moriarty, 2015).

Den gresk-amerikanske Chris Melissinos, en ledende figur innenfor Java og gjestekurator og skaper av utstillingen *The Art of Video Games*, som ble utstilt 16. mars 2012 frem til 30. september 2012 på Smithsonian American Art Museum<sup>7</sup>, støtter opp under denne holdningen:

---

<sup>7</sup> For litt informasjon om denne utstillingen, se denne linken:  
<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>

As an art form that has only existed in the digital space, video games are truly a collision of art and science. They include many forms of traditional artistic expression – sculpture in the form of 3D modeling, illustration, narrative arcs, and dynamic music – that combine to create something that transcends any one type. (Melissinos, 2015).

William Robinson, en PhD-kandidat ved Concordia University, skrev i sin masteroppgave fra 2012 noe som også støtter opp at spill kan anses som kunst i denne diskusjonen:

Being original and doing something that you or someone else hasn't done before seems to be an important characteristic of art. [...] Bringing value, worth or recognition to the object is also an important distinction [...]. *Starcraft* gamers are providing valuable performances that are being watched by millions of people. [...] They are creative and they develop unique strategies and take risks. They gain notoriety and in some cases win cash prizes. By my definition, they are artists and *Starcraft* is an art form. (Zeindler, 2015, 03.09).

Det som er spesielt med spill, er at de kan gå mer i dybden og vise flere sider av en og samme fortelling. En kan oppnå mye med en skulptur, et skuespill eller et maleri, men spill åpner for at spilleren kan oppleve tingene i sitt eget tempo, bestemme selv hvor mye de vil se av gangen, og hvor dypt de velger å gå inn i det som blir presentert – noe som også kan gi konsekvenser for hvordan



Ryan and Amy struggle to help their other children understand Joel's plight, 2016

spillet slutter. Et eksemplarisk eksempel er *Mass Effect*-serien, hvor en kan velge å konsentrere seg om kun hovedoppgavene og hovedfortellingen i spillet, eller ta noen eller alle sideoppgavene, og dermed få mer informasjon om de forskjellige karakterene, oppdragene og plassene en møter på underveis. Spillets slutt varierer etter "hvor godt" en har gjort det. Det

finnes også spill som er laget for å fortelle sanne historier fra virkeligheten, slik som *That Dragon, Cancer*<sup>8</sup>, som kom ut 12.01.16, og ble utviklet av ekteparet Ryan og Amy Green, Josh Larson og

---

Hentet 20.04.17

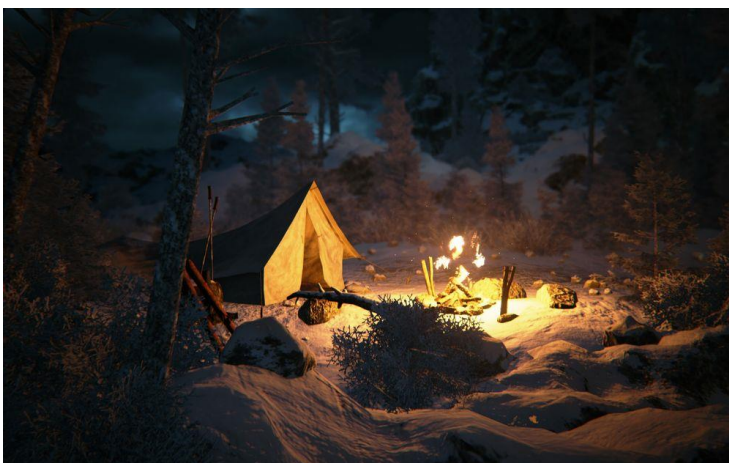
<sup>8</sup> For å se traileren til *That Dragon, Cancer*, se denne linken:



Numinous Games. Det fungerer som en form for autobiografi, hvor spilleren, gjennom en blanding av "walking simulator" og "point-and-click adventure game", følger ekteparets erfaringer med å oppdra sønnen Joel, som ble diagnostisert med kreft da han var ett år gammel, frem til han ga opp kampen mot kreften fire år senere i mars 2014. Vi ser nedturene, håpet og resignasjonen i dem begge, og hører dem snakke ut om tankene og følelsene sine gjennom hele spillet (Wikipedia, 2017, 12.01). Det finnes også spill som er ment for å gi et innblikk i sanne historier, men som ikke holder seg fullstendig tro til hendelsesforløpet, slik som *Kholat*<sup>9</sup>, som ble publisert i 09.06.15, og er et indie (selvstendig produsert spill) overlevelsesbasert skrekkspill, utviklet av den polske gruppen IMG.N.PRO. Selve spillet baserer seg på Dyatlov Pass-ulykken, hvor ni russiske studenter forsvant i



Beyond Eyes, 2015



Kholat review: The pass, 2015

person som leter etter spor etter disse studentene. Konklusjonen til spillet er basert på en av de mange teoriene om hva som kan være den virkelige grunnen til de merkelige dødsfallene. Et annet

februar 1959 på fjellet Kholat Syakhi. Studentene skulle ut på tur for å gå på ski, og de var erfarne fjellvandrere. I løpet av natten var det noe som fikk dem til å rive seg ut gjennom teltene fra innsiden på flukt, og de forsvant inn i tungt snøvær, uten å være kledd etter de kalde værforholdene. Det ble anslått av seks av ofrene døde av hypotermi, mens noen viste tegn til fysiske skader. På grunn av manglende bevis ble det konkludert at en ukjent, overbevisende kraft var ansvarlig for dødsfallene. Området ble stengt av for folk i tre år etter dette (Wikipedia, 2017, 14.01). Spillet *Kholat* følger denne hendelsen ut ifra hva som har blitt dokumentert om saken og offentliggjort, og vi ser den gjennom øynene til en

---

<https://www.youtube.com/watch?v=60ZCaupyHhc>

Hentet 23.04.17

<sup>9</sup> For å se traileren til *Kholat*, se denne linken:

<https://www.youtube.com/watch?v=jJjIz3JarPE>

Hentet 23.04.17

eksempel som gir et innblikk, men som ikke holder seg helt tro til virkeligheten – da det i dette tilfellet ikke er mulig med den teknologien vi har i dag – er *Beyond Eyes*<sup>10</sup>, som ble publisert 4. august 2015 av Team17 til Xbox One, Playstation 4, Windows, Linux og Macintosh operating systems. *Beyond Eyes* er et meget vakkert "adventure game", hvor en følger en liten jente som er blind. Denne jenta danner et vennskap med en katt, og det er hennes søken etter denne katten når den vandrer av gårde som driver historien videre. Men i og med at jenta er blind, kan en ikke se alt med en gang. Faktisk er hele brettet hvitt før hun utforsker forsiktig. Landskapet dukker opp underveis når hun har gjort seg kjent med det og hørt etter hvilke lyder som omringer henne. Hun er redd for enkelte lyder, slik som kråker, og vil unngå disse hvis hun kan. Selv om dette ikke gir et helhetlig bilde av hvordan det er å være synshemmet, gir det likevel et lite innblikk i hvordan det kan være for enkelte. Jeg nevner disse eksemplene da jeg selv forsøker å formidle en personlig historie gjennom et spill, og jeg forsøker å la spillerne få et innblikk i hvordan det var for meg å være i dette voldelige forholdet.

I og med at jeg har et kortspill som baserer seg på å skade skapningene i spillet for å kunne vinne, kan det minne om et annet kortspill med navn *Gloom*. Dette er et kortspill laget av Keith Baker, og nettsiden til spillet beskriver meningen med spillet ganske godt:



[A review of Gloom: Consumed by card games, 2012](#)

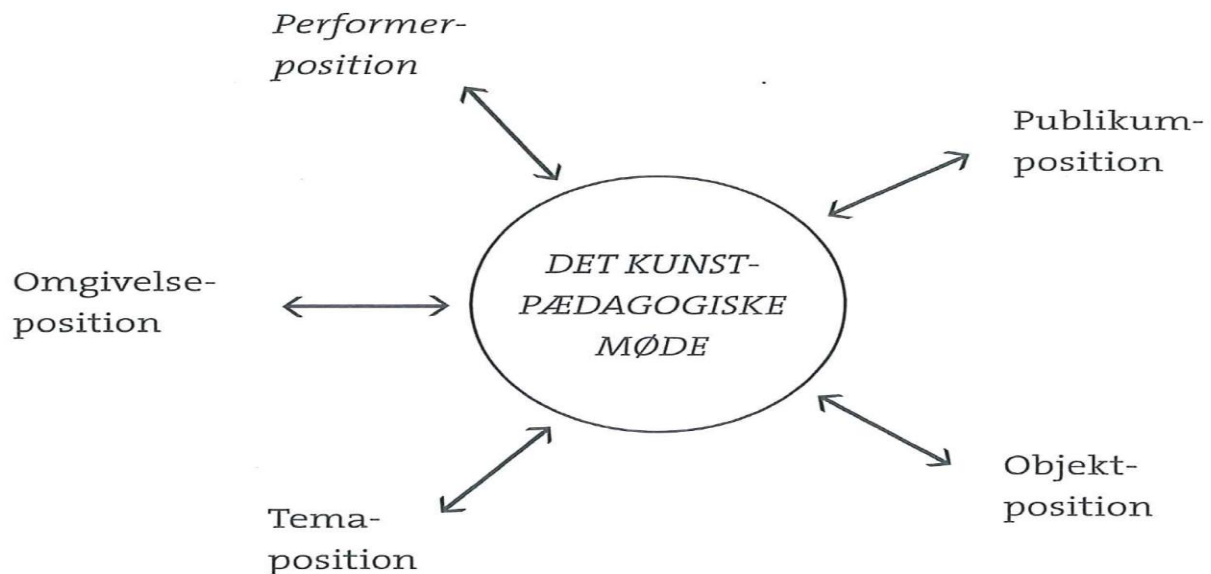
In the *Gloom* card game, you assume control of the fate of an eccentric family of misfits and misanthropes. The goal of the game is sad, but simple: you want your characters to suffer the greatest tragedies possible before passing on to the well-deserved respite of death. You'll play horrible mishaps like Pursued by Poodles or Mauled by a Manatee on your own characters to lower their Self-Worth

scores, while trying to cheer your opponents' characters with marriages and other happy occasions

<sup>10</sup> For å se traileren til *Beyond Eyes*, se denne linken: <https://www.youtube.com/watch?v=xTVXH3VTV5w>  
Hentet 09.04.17

that pile on positive points. The player with the lowest total Family Value wins. (Atlas Games, publiseringsdato ikke oppgitt).

### 3.3 Helene Illeris: *Det pædagogiske forhold som performance.*



Modellen "Det kunstpædagogiske møde" av Helene Illeris (Illeris, 2004)

Helene Illeris, professor ved Universitetet i Agder innenfor fagområdene Humaniora, Nyere tids kunsthistorie, Moderne kunsthistorie og Fagdidaktikk, skriver at det "kunstpedagogiske møtet", når det sees på som et ritual, er når skoleelever kommer til et kunstmuseum, blir vist rundt og snakker om verkene i omtrent en time, og hva det snakkes om og hva som blir vist er som regel bestilt av læreren. Det er i dette møtet hun bruker ritual- og performanceteori som antropologisk blikk for å kunne analysere om det er et tradisjonelt ritual, med forventede sekvenser og holdninger, eller om det har elementer av performance, som er en utførelse/presentasjon/forestilling, hvor kunsten forekommer *der og da*, blir fremført av kunstneren selv eller andre personer som har fått instruksjoner om hva de skal, eller ikke skal, gjøre, og inneholder gjerne kroppslig agering, noe som gjør at det skiller seg fra *happenings*, hvor det ikke nødvendigvis forekommer noe kroppslig. I tillegg skriver hun om hvordan performanceteorien kan benyttes til å gjennomføre og se dette kunstpedagogiske møtet annerledes, nemlig som en performance (Illeris, 2004, s. 119).

Når møtet er et ritual, forekommer det inni kunstmuseets vegger, hvor elevene blir guidet rundt etter et fastsatt mønster, og hvor verkene er utstilt og lyssatt med stor omhu. Det foreligger en forventning

om et bestemt oppførselsmønster og en låst rollefordeling, både fra omviserens, lærerens og elevens side. Denne forventningen forekommer også i skolen, skriver Illeris (2004, s. 120).

I løpet av de siste 10-20 årene, har det blitt mer fokus på formidling i stedet for dette ritualen, hvor målet er å skreddersy opplegg til elevene som besøker kunstmuseet, ut ifra deres alder, kjønn, læringsmåte, sosiale bakgrunn og tilsvarende. Men Illeris vil gå et skritt videre, nemlig å dra inn teatraliske elementer i møtet mellom elev og kunst, nemlig *performance*, hvor det blir lagt vekt på leken, det teatraliske og metakommunikative funksjonen (2004 s. 123).

I min oppfattelse af det kunstpædagogiske møde som performance er der ideelt set ingen faste roller. Rollerne tildeles fra gang til gang, alt efter hvilket "stykke" man ønsker at spille, eller hvilken "leg" man ønsker at lege. I stedet for at tale om fx "formidleren" eller "eleven" som materielt forankrede figurer, betragtes mødet som et spil mellom en række relationelt betingede "positioner". Jeg har valgt at betegne disse positioner: "omgivelseposition", "temaposition", "objektposition", "formidlerposition" og "publikumposition". (2004, s. 124).

Jeg kommer nå til å gå igjennom og forklare hva de fem posisjonene er, da jeg skal bruke dem i analysen. Jeg ser nemlig for meg at det kan bli interessant å se hvilken posisjon som dominerte, eller om det vekslet mellom to eller flere. Dette fordi jeg har ikke en tradisjonell presentasjon av verket mitt – bortsett fra muligens utstillingseksamnen.

### **Performerposisjonen:**

I det kunstpædagogiske møtet tildeles performerposisjonen *kunstformidleren*, som inntar en ledende formidlerrolle hvor han/hun må være oppmerksom på tilhørerne, tilrettelegge opplegget til dem, og være påpasselig på at han/hun ikke snakker for mye eller for lite. Formidleren kan velge om han/hun vil benytte seg av denne posisjonen, eller om han/hun skal trekke seg tilbake for å la noen av de andre posisjonene tre frem. Ved det første må vedkommende gjøre sin tilstedeværelse mer klar og fremtredende, mens ved det andre må han/hun omtrent viske seg selv ut og overlate kontrollen til noen andre (2004, s. 125).

### **Objektposisjonen:**

Selve *kunstverket* inntar denne posisjonen når møtet betraktes som et ritual, og med det menes det at en lar objektet tale for seg selv, at fokuset ligger i hvordan man betrakter det, opplever det og kjenner

etter hvordan det oppstår en kommunikasjon mellom betrakter og verk. Dette forekommer oftere og lettere med nyere verk enn eldre, da installasjoner, store konstruksjoner en kan vandre inn i og verk en kan samhandle med er mer "påtrengende" på oss enn de eldre maleriene og skulpturene. Tidligere var det mer vanlig at denne posisjonen ble stilnet og overkjørt av performerposisjonen (2004, s. 129).

### **Temaposisjonen:**

Temaposisjonen tildeles selve *utstillingen*, da verkene som stilles ut vil, enten med vilje eller ikke, skape et overordnet tema som vil påvirke alle verkene, fordi de er kontekstsensitive. I motsetning til omgivelsesposisjonen, som blir beskrevet under, som er til dels uforanderlig, gir temaposisjonen store muligheter til endringer og manipulert påvirkning, gjennom at en er oppmerksom på hvordan en stiller ut verkene, hva som blir stilt ut i nærheten av hverandre, om man deler områdene inn i soner, hvilken type informasjon som gis og lignende. Man kan også unngå at det oppstår et felles tema for hele utstillingen, men dette krever også nøye planlegging av plassering av verkene (2004, s. 128).

### **Omgivelsesposisjonen:**

I det kunstpedagogiske møtet anses omgivelsesposisjonen som *museumsbygningen*, og er på mange måter en uforanderlig posisjon, en form for fastsatt ramme som man sjeldent stiller spørsmål ved, men som man godtar bare er der. Likevel spiller den inn på verkene som skal stilles ut, igjen fordi alle verk er kontekstsensitive. Man kan under visse omstendigheter benytte seg av byggets karakter og egenskaper til å forsterke verkene, som for eksempel med å inkludere arkitekturen i omvisningen eller verket selv, mens i andre situasjoner må man bare godta det slik som det er (2004, s. 126).

### **Publikumsposisjonen:**

Tradisjonelt ble *elevne* tildelt denne posisjonen, og de skulle oppdras, opplæres og forklares, og skulle betrakte verkene under veiledning av formidleren. Men lar man denne posisjonen bli performativ, bli mer aktiv enn de andre, åpner man for at tilskuerne kan interagere med verkene slik de selv ønsker, stå mer ansvarlig for sin opplevelse av besøket på kunstmuseet. De kan stille spørsmål, vandre rundt slik de selv vil, diskutere seg imellom, analysere verkene i eget tempo og etter egen læringsmetode, og tilsvarende (2004, s. 131).

### 3.4 Avslutning.

Da har jeg gjennom teori om voldelige forhold og hvordan identifisere en potensiell voldelig partner gitt et innblikk hvordan mitt forhold med Kathool var, vist til teori om spilldesign – og vist noe av den pågående diskusjonen om hvorvidt dette er kunst – for å legge grunnlaget for videre drøfting og en endelig konklusjon, og gitt en kort forklaring av Illeris' fem posisjoner for å kunne bruke disse videre i teksten, spesielt i analysen, drøftingen og konklusjonen. Men før vi kommer så langt må jeg gi en beskrivelse av hva det er jeg faktisk har laget, altså en presentasjon av verket mitt.

## 4. Undersøkelse 1: Det kunstneriske utviklingsarbeidet.

Dette kapittelet handler først og fremst om det første forskningsspørsmålet mitt, nemlig hvordan en kan formidle en personlig historie gjennom et MTG-inspirert kortspill, og den inneholder tre deler: (1) Noe om kunstnerisk utviklingsarbeid som metode, og her kommer det i tillegg teori om ulike faser i det skapende arbeidet, (2) en gjennomgang av disse fasene i forhold til mitt eget skapende arbeid, og (3) en gjennomgang av det ferdige verket og de tilhørende elementene/delene. Avsnitt 4.1 tar for seg de to første punktene, mens avsnitt 4.2, 4.3 og 4.4 tar for seg punkt nummer tre, hvor 4.2 forklarer kort hvordan deckene er bygget opp, 4.3 viser hvordan spillkofferten ble laget, og 4.4 viser deckboksene. Inspirasjonskilden og ideen bak hvert enkelt kort, en gjennomgående forklaring av hvert enkelt symbol på kortene og hvordan jeg kom frem til dem, valgene jeg tok angående dem og hva som var tanken bak kan en lese om i vedlegget "*Unhappy Relations – En forklaringsoversikt*".

### 4.1 Det kunstneriske utviklingsarbeidet.

*Kunstnerisk utviklingsarbeid dekker kunstneriske prosesser som fører fram til et offentlig tilgjengelig kunstnerisk produkt. I denne virksomheten kan det også inngå en eksplisitt refleksjon rundt utviklingen og presentasjonen av kunstproduktet. [...] Kunstnerisk utviklingsarbeid er likestilt med forskning og faglig utviklingsarbeid, men finansieres ikke over statsbudsjettet som vanlig resultatbasert FoU-virksomhet. (Kunstfak FoU, publiseringsdato ikke oppgitt).*

Proessen fra idé til produkt har jeg så vidt nevnt tidligere, men her kommer jeg til å ta opp de forskjellige stadiene i den kreative prosessen, slik den er beskrevet av Graham Wallas, kombinert med faseteori fra skapelsen av spill, da disse passer best overens med måten jeg jobbet på.

Kunstnerisk utviklingsarbeid kan beskrives på mange andre måter, og det fins mange mulige måter å

gå frem på, men jeg valgte som nevnt disse da de best beskrev min arbeidsprosess. Grunnen til at jeg ikke bare bruker Wallas' kreative prosess, men har innslag av teori bak skapelse av spill, er fordi den alene var ikke tilstrekkelig til å beskrive framgangen min. Jeg vil òg understreke at selv om de to første og de tre siste fasene er mer eller mindre låst i den rekkefølgen som de er satt opp i, gikk jeg mye frem og tilbake mellom de andre fasene, da ideene til de ulike kortene kom fra forskjellige inspirasjonskilder, og jeg fullførte gjerne med tre-fire stykker samtidig før jeg begynte på nye. Da skapelsen av kortene mine var en blanding mellom den tradisjonelle prosessen og den mer spillbaserte, kommer jeg til å gi en kort forklaring på de forskjellige fasene i den mest logiske rekkefølgen en kan sette dem opp i, altså den rekkefølgen en ville ha fulgt hvis en ikke møtte motstand eller hindringer på veien.

Graham Wallas, som var en engelsk sosialpsykolog og pedagog, utdannet ved Shrewsbury School og Corpus Christi College ved University of Oxford, delte den kreative prosessen i fire faser, nemlig 1) forberedelse, 2) inkubasjon, 3) illuminasjon og 4) verifikasjon. I *Kunst og Håndverk – hva og hvorfor*, av Anny Å. Haabesland og Ragnhild Vavik, som jeg valgte å ta med da den boken, som tittelen hinter til, er et fint oppslagsverk innenfor kunst og håndverk som fag og kunstteoretiske modeller, står det at mange mener også at en femte fase – kommunikasjonsfasen – burde være med. Det er verdt å merke seg at dette er en modell som forenkler virkeligheten i meget stor grad, og at kunstnere ikke følger disse fasene slavisk i deres oppgitte rekkefølge, men hopper mellom dem, frem og tilbake, gjerne i forbindelse med når en møter på et nytt problem (Haabesland & Vavik, 2010, s. 219).

Innenfor skapelsen av brett- og kortspill finnes det andre navn på disse fasene, samt noen ekstra i tillegg til dem som allerede er oppgitt. Disse er 1) Kontekstanalyse, 2) Inkubasjon, 3) Kategoriplassering ("Chunking"), 4) Samkjøring, 5) Utprøving og 6) Ny inkubasjon. Disse følges gjerne i en mer låst rekkefølge, da en burde ha kontekstanalysen og kategoriplasseringen på plass før en begynner med for eksempel utprøving (Dodge, 2011, 21.02).

### **Forberedelsesfasen:**

Denne fasen var der jeg begynte, hvor jeg hadde oppfattet hva problemet var, og satt med mange mulige løsninger på dette. Jeg satt med mange mulige ideer og tanker om hvordan jeg kunne gå frem for å jobbe med mine opplevelser fra et voldelig forhold. Mange av disse kunne virke merkelige, ikke-fullførbare, ufornuftige eller "ville", men det er viktig å ikke være for kritisk i denne fasen, da

kreativiteten kan få en knekk hvis en ikke gir de øyensynlig "vanskelige" ideene en sjanse (Haabesland & Vavik, 2010, s. 220). Idet jeg fikk ideen om å jobbe med MTG-inspirerte spillkort, gikk jeg ut av denne fasen, og videre til neste.

### **Kontekstsanalyse:**

Her samlet jeg sammen ord, begreper og tilsvarende som passet overens med temaet for spillet jeg ville lage, og vurderte hvordan de eventuelt kunne oversettes til MTG. Dette ble gjort i en form for brainstorming med andre mennesker som kjente til historien, som for eksempel Knut. Disse fragmentene var for eksempel karaktertrekk ved Kathool, forskjellige voldsepisoder, inntrykk jeg satt igjen med, forandringer jeg gjennomgikk og lignende. I tillegg kikket jeg gjennom de originale kortene fra samlingen min, og så etter om det var noe jeg kunne låne inspirasjon fra i forhold til tekst og bruksområde. Det ble bestemt allerede her at Kathool skulle være rød og blå, siden han var aggressiv og slu, og jeg skulle være hvit, da jeg anså meg selv som et uskyldig offer, og jeg brukte mesteparten av tiden på å beskytte meg. I tillegg fant jeg ut at var det lurt å fokusere på kvantitet fremfor kvalitet, da jeg heller ville luke ut de "dårligere" forslagene senere (Dodge, 2011, 21.02).

### **Inkubasjonsfasen:**

Denne fasen var når jeg bevisst og ubevisst "kvernet rundt" ideene og løsningsmulighetene jeg hadde kommet frem til, eller på problemene jeg eventuelt hadde støtt på. Her kunne jeg også oppleve at jeg "sto fast", og da kunne det være godt å legge fra seg oppgaven en stund, og heller jobbe på en annen del av den, eller noe helt annet. Rett og slett ta seg en pause og la underbevisstheten bearbeide det inntil videre (Haabesland & Vavik, 2010, s. 220). Jeg opplevde at de beste ideene kom mens jeg var på jobb, og hadde derfor en lang periode hvor jeg gikk med notatblokk gjemt i arbeidsuniformen. Ideene kunne være titler på kort, motiver jeg kunne male eller tegne, bruksteksten eller pynteteksten på et kort. Et eksempel på en idé jeg hadde, men som jeg ikke brukte, var et kort som skulle hete "Patching Up". Det skulle ha vært en Enchantment som ga liv hver runde. Men i stedet endte jeg opp med "Undying Hope" da det passet bedre overens med hvit MTG, mens den andre hadde passet bedre til svart, da jeg assosierte det med å sy sting. Men jeg har tatt vare på disse, i tilfelle jeg kan få bruk for dem senere.

### **Illuminasjonsfasen:**

Denne kom gjerne etter at jeg hadde dvelt ved et problem, og opplevde det som et "aha-øyeblikk", hvor jeg endelig hadde en potensiell gjennomførbar løsning på hindringene. Disse øyeblikkene



kommer sjeldent av at en har "sovet på problemet", da en egentlig har jobbet med det ubevisst, samt kikket etter inspirasjon andre plasser uten å vite om det (2010, s. 220). "Aha-øyeblikkene" kom som sagt mens jeg var på jobb, men også når jeg så bilder på nettet, mens jeg diskuterte oppgaven med venner og medstudenter, og sorterte de originale kortene. Et eksempel er da jeg så et bilde på Facebook laget av Suzanne Berget. Jeg spurte henne om jeg kunne få tilsendt bildet og bruke det som inspirasjon til ett av kortene mine, og det resulterte i "Fear of Injury". Et annet eksempel er teksten *Play My Life* på baksiden av kortene. Det var en medstudent som foreslo det, og jeg syntes det var en god idé, og valgte dermed å erstatte *Deckmaster* – som det står på de originale kortene – med dette.



### Kategori plassering:

Her tok jeg de forslagene/ordene/delene/ideene jeg hadde kommet frem til, og fordelte disse i forskjellige kategorier som passer til spillet jeg ville lage, slik som brikkene/karakterene, mønstre/samarbeid, veier/løsningsmuligheter, mulige kontrollerbare eller ikke-kontrollerbare hendelser i spillet, premier og regler, altså de forskjellige fragmentene, og vurderte dem opp mot de forskjellige korttypene innenfor MTG, samt hvilke MTG-farger de passet best overens med. Her måtte jeg ikke være redd for å plassere de forskjellige fragmentene i flere båser hvis det virket som om de kunne brukes flere steder (Dodge, 2011, 21.02). Som en for eksempel kan se på "Disagreeing Sister", "Helpful Sister-In-Law", "Neverending Nightmare", "Repeating Nightmare" og "Repeating Lies", var det noen av motivene som kunne brukes innenfor flere farger. "Image of Hope", Hope-Token, "Undying Hope", "Chains of Fake Love" og "Image of Forced Love" viser at enkelte følelsesfragmenter kunne brukes som forskjellige korttyper innenfor de samme fargene.

### **Samkjøring:**

Da jeg hadde mange av ideene, løsningene og forslagene på plass, var det på tide å samkjøre innholdsstrukturen jeg hadde med spillstrukturen. Det betyr at en tar for eksempel og skriver/tegner de endelige reglene for hindringer en kan møte i spillet, valgmuligheter en kan ha, kontrollerbare og ikke-kontrollerbare hendelser som kan forekomme, og får med seg idéfragmentene man tidligere la i de forskjellige kategoriene. Her var det to grunnleggende regler jeg måtte huske på, nemlig 1) når det er mulig, bør spillstrukturen speile innholdsstrukturen, og 2) spillstrukturen burde aldri motsi innholdsstrukturen (2011, 21.02). Etter hvert som jeg fant ut av hva de forskjellige fragmentene kunne brukes til, måtte jeg formulere kortbeskrivelsene slik at de kunne fungere i et spill etter MTGs spilleregler. Da jeg hadde noen kortforslag begynte jeg å lage en oversikt over hvilke korttyper jeg hadde, slik at jeg visste hva jeg eventuelt trengte flere av, og kunne unngå at den ene kortstokken ble mye kraftigere enn den andre. Da flere av kortene var ferdigstilte og jeg hadde ideer til flere, måtte jeg se over og vurdere hvilke jeg skulle gå videre med slik at begge spillerne ville ha en mulighet til å vinne. "Fear of Injury" ble for eksempel laget slik at jeg kunne beskytte mine Creatures mot "Kathool" med "Repeating Nightmare", mens "Fool Me Once", "Shame on You", "Fool Me Twice" og "Shame on Me" ble laget for å kunne fjerne "Indecent Proposal", og "Vengeful Wishing" ble laget for at motspilleren skulle kvie seg for å bruke for eksempel "Kathool" eller noen andre kraftige Creatures.

### **Utprøving:**

I denne fasen skulle jeg egentlig ha testet ut spillet mitt gjennom skisser, mynter, deler fra andre spill eller lignende som jeg hadde tilgjengelig, rett og slett for å se om grunnideen fungerte, eller om jeg måtte gjøre endringer på strukturen. I denne fasen kan det være lurt å prøve å sette seg inn i hvordan en utenforstående spiller vil oppleve spillet, og hva han/hun kan finne på å gjøre for å kanskje sno seg rundt reglene. Utprøving gjøres for å finne ut om en kan fortsette med den strukturen en har laget, eller om en må forandre noe (2011, 21.02). Da jeg brukte spillereglene til et eksisterende spill, trengte jeg ikke å tenke på om strukturen ville fungere, eller om reglene ville virke forvirrende eller selvmotsigende. Det eneste jeg trengte å teste ut, var om de to kortstokkene kunne spilles med, og om begge hadde muligheten til å vinne. Det fikk jeg ikke gjort før jeg hadde fått bestilt trykte versjoner av kortene. Heldigvis viste det seg i ettertid at begge hadde like store muligheter til å kunne beseire motstanderen.

## Verifikasjonsfasen:

Her har en gjerne et produkt eller en modell ferdig, som en kan vurdere opp mot forventningene, muligens visualisere eventuelle endringer som trengs, eller si seg fornøyd med og dermed avslutte oppgaven (Haabesland & Vavik, 2010, s. 221). Etter at jeg hadde fått spilt med kortene noen ganger, viste det seg at kortstokkene var temmelig like originale MTG-kortstokker, da sjansene for å vinne kommer veldig an på hvilke kort en trekker, i hvilken rekkefølge en får dem, og hvor mye mana en har. Jeg fikk også bekreftet gjennom spill med deltakerne at deckene var godt bygget opp (se mer om dette i analysekapittelet).

## Kommunikasjonsfasen:

Det er usikkert om denne fasen er en nødvendig del av den kreative prosessen, men tas likevel med i mange situasjoner, slik som skole og andre lærings- og formidlingsinstitusjoner. I denne fasen er produktet ferdig, og en kan bruke den som utgangspunkt for å skape en dialog mellom skaperen og de andre (2010, s. 221). For meg er denne fasen nødvendig da den er grunnlaget for å samle empirien som brukes videre i denne oppgaven. Dermed kommer arbeidet mitt innenfor denne fasen til å bli vist i analysekapittelet.

Nå har jeg gått gjennom hvordan prosessen fra idé til produkt var, og beveger meg dermed over til spillets oppbygging og dens tilhørende elementer.

### 4.2 Deckene.



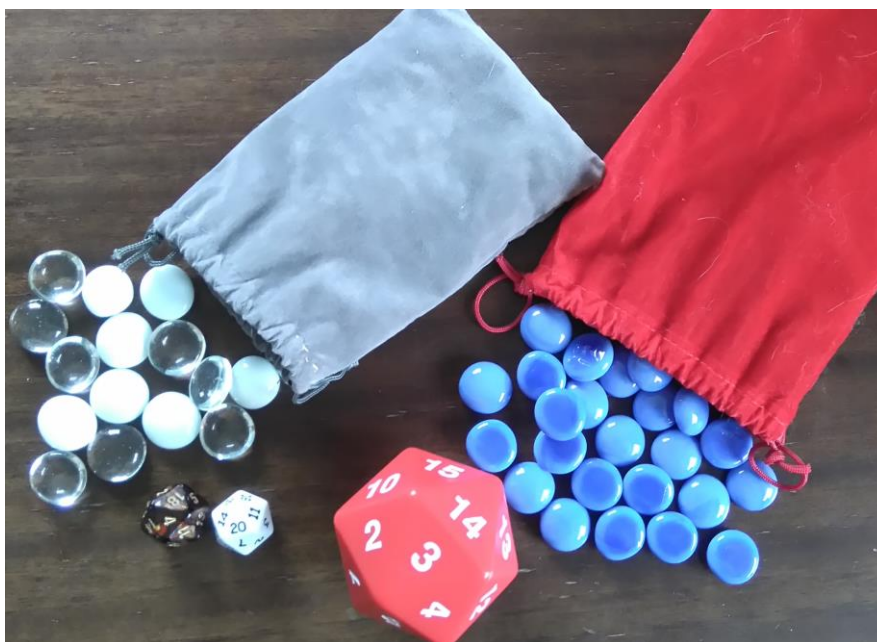
Kortene ble bestilt fra en nettside med navn MakePlayingCards.com, mens counter-steinene, posene, plastbeskytterne og terningene ble kjøpt på Outland. Det er til sammen 44 forskjellige kort som har blitt laget, hvor det er 19 hvite, 4 Artifacts (fargeløse), 8 blå, 9 røde og fem tofargede (rød og blå).

Tre hvite, to røde, to blå og en tofarget av disse er manakort, og disse har blitt kalt Gemstone, da jeg traff Kathool på en gullsmedskole, og han var veldig fascinert av edelsteiner.

Den hvite decken har 92 kort, hvor 10 av disse er Tokens, og 28 er manakort. Det ene kortet er også en legendary Creature, som da er lederen av decken, nemlig "Etherel". Den røde og blå decken har 79 kort, hvor 32 er manakort: 15 røde, 15 blå og 2 tofarget. Lederen av denne decken er "Kathool".

Den hvite decken har 2 kort ("Still Alive" og "Fool Me Twice") som krever counter-steiner, akkurat som den røde og blå decken ("Forced Gluttony" og "Chains of Fake Love"). Da "Etherel"-decken har to kort som øker mengden med liv ("Secretive Rebellious Shaman" og "Undying Hope"), har denne to D20-terninger, mens "Kathool"-decken har bare en, men denne er veldig mye større enn terningene til "Etherel"-decken. Counter-posen er også noe større, dette for at den røde og blå decken skal virke større og mer fryktingytende sammenlignet med den hvite.

"Kathool"-decken har en rød pose og rød terning, mens counter-steinene er blå. "Etherel"-decken har en lysegrå pose, en hvit terning og en bronsefarget, og hvite og gjennomsiktige counter-steiner, dette for at fargene i kortene skal gå igjen i tilleggsutstyret (grå, bronse og gjennomsiktig på grunn av Artifacts-kortene).



### 4.3 Spillkofferten.



Magic: The Gathering® - Duels of the Planeswalkers®, 2017

Spillkofferten jeg fikk laget for å kunne spille i hvis jeg ikke hadde et stort nok bord tilgjengelig, er inspirert av koffertene til *Backgammon*-spillene. Selve oppsettet inni ble inspirert av overflaten en ser når en spiller MTG på Playstation eller på et spillebord beregnet til MTG, og de forskjellige "lommene" er laget til de ulike elementene i spillet mitt. På den ene siden

er det for eksempel tre rom nederst, da den ene kortstokken har Tokens, noe den andre ikke har.

Selve delene var det Hans Ole Kristensen som laget til meg, og disse pusset og limte jeg sammen.

Etterpå ble kofferten lakkert med plastgrunning for bedre hevd, før den ble malt med akryl i en sandfarge (da mange av kortene befinner seg i en ørken, og baksiden på kortene har jordfarger).

Helt til sist ble den lakkert med klarlakk, slik at den skulle få en noe skinnende overflate, og for å unngå

at malingen kunne skrapes lett av.



#### 4.4 Deckboksene.



Deckboksene ble laget etter en mal som en kamerat av meg (som ville være anonym) sendte til oss. Knut brukte PhotoShop til å forme utseendet på boksen, og skrev deretter ut på fotopapir. Dette ble laminert, kuttet, brettet og limt etterpå.

#### 4.5 Avslutning.

Nå har vi sett hvordan jeg jobbet, og hvilke faser jeg var innom fra idé til produkt, samt fått et inntrykk av hvordan det fysiske produktet ser ut i form av bilder og beskrivelser. Jeg kunne ha gått mange andre veier for å komme frem til noenlunde samme resultat, da valgmulighetene er mange innenfor kunstnerisk utviklingsarbeid. Om dette var det mest tjenlige for mitt verk kan en ikke vite, med mindre jeg hadde testet ut en annen metode. Men dette var den mest kjente formen for min del, og derfor den mest naturlige å velge. Det kunne ha vært interessant å teste ut forskjellige fremgangsmåter og sammenlignet dem i ettertid, men en må også begrense seg i forhold til hvor mye en skal teste ut i ett og samme prosjekt. Derfor beveger vi oss videre til den andre undersøkelsen, nemlig deltakernes opplevelse av spillet.

### 5. Undersøkelse 2: Deltakernes opplevelse av spillet.

Dette kapittelet angår undersøkelsen jeg har laget for å besvare mitt andre forskningsspørsmål, nemlig hvordan det oppleves å spille et MTG-inspirert kortspill basert på en personlig historie. Som en kan se på listen nedenfor, kommer jeg til å benytte meg av forskjellige metoder, og knytte dem sammen om det er mulig, for å samle materiale til oppgaven min. Her gir jeg en forklaring på hva de forskjellige metodene går ut på, og kort om hvorfor jeg tar dem i bruk. Metodene er følgende: (1) Fenomenologisk metode, fordi jeg er opptatt av deltakernes opplevelse av verket mitt, (2) fullt

deltakende observasjon, da jeg skal selv være med i det som skjer, og mine handlinger, holdninger og uttalelser kan påvirke materialet jeg får av observasjonen, og (3) intervju, da jeg skal intervju deltakerne etter at jeg har spilt med dem noen ganger, siden dette kan gi meg mer utfyllende materiale om hvordan de opplevde å spille kortene med mine. I dette kapitlet viser jeg også til deltakerne i prosjektet, presenterer dem kort, og beskriver kort omgivelsesposisjonen. Til slutt tar jeg med noen utfordringer jeg møtte på underveis i dette prosjektet, da disse er noe jeg tar med i vurderingen på slutten av denne teksten, hvor jeg skriver om hva jeg ville ha forbedret hvis jeg hadde hatt lenger tid på oppgaven.

### 5.1 Fenomenologisk metode.



«Arne on Ice», 2011

Før jeg begynner på fenomenologien, vil jeg understreke hvorfor det er viktig for meg å ha med denne metoden. I tillegg til at det er uenighet om hva som er kunst eller ikke – som selvfølgelig gjelder langt flere områder enn bare spill, som for eksempel dadaismen og fotografi – kan det også oppstå uenigheter eller misforståelser mellom enkeltkunstnere eller kunstnergrupper og tilskuerne/fortolkerne av verket deres. Hva

kunstnerens intensjon med verket er trenger ikke alltid å stemme overens med hvordan utenforstående oppfatter det, da det har vært tilfeller hvor utstillingsgjenstandene har blitt antatt for å ikke være en del av utstillingen, slik som Åsil Bøthun, en skulpturkunstner og professor ved Instituttet for kunst i Bergen, som er opptatt av hjemmet og gjenstandene vi omgir oss med, opplevde på en av sine utstillinger: "Jeg lagde en stol en gang, til en utstilling på UKS (Unge kunstneres samfund), og så var det faktisk en dame som satte seg på den og smadret den. Hun trodde det var en ekte stol!" (Brodtkorb, publiseringsdato ikke oppgitt). Derfor er jeg nysgjerrig på hvordan andre personer opplever mitt verk, og om dette skiller seg fra min mening med det. For meg er det viktig å finne ut av, da jeg ikke vil anse verket mitt som vellykket med mindre andre kan i hvert fall få en mistanke om hva historien bak kan være, i og med at jeg prøver å formidle en personlig opplevelse til andre enn bare meg selv. En kan ikke si at det har blitt gjort på en god måte hvis ikke menneskene som møter verket ser noenlunde det samme temaet som jeg prøver å vise. Derfor tar jeg med meg fenomenologi som metode, da denne undersøker enkeltindividenes opplevelse av et fenomen, i dette tilfellet et kunstverk i form av et spill.

When it comes to the matter of how phenomenologists actually do their research, a key characteristic of the approach is its emphasis on describing authentic experiences. Rather than directing their attention to explanations and analyses of experiences in an attempt to discover why they occurred, phenomenologists focus instead on trying to depict the relevant experiences in a way that is as faithful to the original as possible. (Denscombe, 2014, s. 98).

Grunnleggeren av fenomenologien anses å være Edmund Husserl, men andre filosofer som Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre, Maurice Merleau-Ponty og Emmanuel Lévinas har også bidratt til å utvikle denne filosofiske retningen, som i dag "[...] betraktes som hjørnesteinen i det [...], og noget misvisende, kaldes kontinentalfilosofi." (Zahavi, 2014, s. 189). Fordelen med fenomenologi er at den passer til forskningsprosjekter som tar for seg områder av mindre skala, slik som for eksempel mitt, hvor hovedressursen er forskeren selv. Innenfor noen disipliner oppfattes fenomenologien som en "[...] betegnelse for en kvalitativ forskningsmetode, der søker at inndrage agentens/patientens/klientens subjektive perspektiv." (2014, s. 190). Jeg tar ikke fenomenologi som teori, men som *metode*. Jeg ønsker å legge vekt på å "kartlegge ens forutsetninger og komme frem til en "forutsetningsfri" kunnskap om tingenes "vesen"." (Baune 2000, s. 139), da jeg er opptatt av hvordan jeg og/eller motstanderen min opplever å spille *Unhappy Relations* mot hverandre slik *hendelsen oppfattes av oss*, og ikke slik den *er i virkeligheten*. Selve *opplevelsen av den interaktive kunstopplevelsen* vil stå i fokus. Martyn Denscombe beskriver den fenomenologiske metoden som noe som konsentrerer seg ikke om målbare data, statistikker og tilsvarende, men om subjektivitet i stedet for objektivitet, beskrivelse fremfor analyse, og tolkning i stedet for målbar empiri. Denne metoden blir brukt når det er snakk om menneskers oppfatninger, meninger, holdninger, tro og følelser (Denscombe, 2014, s. 94). Videre deler Denscombe den fenomenologiske metoden opp i to, nemlig (1) den europeiske versjonen og (2) den nordamerikanske versjonen. (1) Den europeiske versjonen kan på mange måter anses som den originale versjonen, da denne ligger ganske tett opp til formuleringene og teoriene til fenomenologiens far, Edmund Husserl. Denne versjonen undersøker menneskers erfaringer og opplevelser med det underliggende målet å finne universale aspekter av erfaring som er felles for alle mennesker. Den undersøker med andre ord *essensen av menneskers erfaringer*, som da har en tendens til å omhandle filosofiske spørsmål rundt væren i verden og meningen med livet. Selv de gangene de undersøker personlige opplevelser i spesifikke handlingsforløp, slik som hvordan det oppleves å bli mobbet, er det alltid med det underliggende målet om å finne svar på universale spørsmål. (2) Den nordamerikanske versjonen "[...] is more



commonly linked to the disciplines of sociology, psychology, education, business studies and health studies." (2014, s. 101). Denne versjonen utgår fra Alfred Schultz' 'sosialfenomenologi', hvor han var opptatt av hvordan mennesker opplevde og ga mening til den sosiale verden, hvor folk anså ting som spesifikke instanser av universale oppfatninger. Denne versjonen er mer opptatt av å beskrive "[...] *the ways people interpret social phenomena.*" (2014, s. 101). Og det er den siste versjonen av fenomenologi jeg beveger meg innenfor, da jeg ikke er opptatt av å finne svar på universale spørsmål, eller forske på meningen med livet, men er opptatt av hvordan en liten gruppe mennesker opplever en bestemt sosial handling.

## 5.2 Fullt deltakende observasjon.

Katrine Fangen, en norsk sosiolog og instituttleder ved Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi ved Universitetet i Oslo, skriver at det er tre forskjellige måter å gjennomføre observasjon på, og disse tre er (1) delvis deltakende observasjon, hvor den observerende deltar i de sosiale samhandlingene, men ikke spesifikke handlinger for gruppen som blir observert (et eksempel er når en skal observere barn i en barnehage. En omgås barna og snakker med dem, men deltar ikke i lekene og dagens ritualer som bading, bleieskift og lignende), (2) fullt deltakende observasjon, hvor man er med på akkurat de samme handlingene og ritualene som dem man observerer, og (3) ikke-deltakende observatør, hvor man mer eller mindre er "flua på veggen", og unngår involvering i samhandlingene. Jeg kommer til å bruke fullt deltakende observasjon, da jeg skal spille med deltakerne mine og ikke bruke en annen person til å spille i mitt sted. Grunnen bak denne avgjørelsen er at siden mitt nærvær kan forsterke historien bak, kan det dukke opp noe interessant både hos meg og/eller motspilleren min. "Formålet med slik deltagelse er å utvikle en insiders perspektiv på det som skjer. Det betyr at forskeren ikke bare ser hva som skjer, men at han eller hun også føler det." (Fangen, 2010, s. 75). Målet er ikke å kunne gjenfortelle det som skjer, men faktisk *forstå* det. Materialet fra disse observasjonene kommer til å bli samlet inn gjennom lydopptak som senere blir transkribert, og noteringer av tanker og inntrykk etter spillsekvensen.

Hovedsakelig kom deltakerne hjem til meg for å spille og for å gjennomføre intervjuene etterpå, men jeg hadde også noen tilfeller hvor jeg gikk hjem til D3 og D1. Hjemme hos meg satt vi i studierommet mitt i andre etasje, hvor det er plassert en sofa inntil den ene veggen, et stuebord foran denne, og en lenestol på den andre siden. Dette rommet har tre bokhyller fylt med bøker inntil veggene, og i hjørnet på motsatt side av sofaen står PC'en min. Rommet har to store vinduer, og

kattene mine har mesteparten av tiden full tilgang til rommet. Det hørtes godt når biler kjører forbi eller unger leker på utsiden.

Hjemme hos D3 satt vi i hver vår sofa i stua hans, jeg i den som gikk inntil veggen hvor det var festet en TV, og han i den på andre siden av bordet, som var noe lavere og mer kvadratisk enn mitt. Utgangsdøren og gangen videre til kjøkkenet lå bak hans sofa, mens døra inn til soverommet var til venstre for meg. Til høyre var det et stort vindu med utsikt ut mot hagen. Her bodde det en katt som gjemte seg når det kom gjester, og en kunne høre huseierne i etasjen over.

Hos D1 satt vi ved spisebordet på hver vår stol ovenfor hverandre. Jeg hadde kjøkkenet bak meg, mens han hadde utgangen til en vinterhage bak seg. Til høyre for meg var ytterveggen med et temmelig stort vindu, mens til venstre var det en åpen løsning inn til stua. Her var det en person eller to til i huset, men begge holdt seg for seg selv når jeg var der.

### 5.3 Intervju.

Denscombe skriver at det er tre måter å strukturere et intervju på, nemlig (1) strukturert intervju, hvor man følger manuset en har på forhånd laget slavisk, og går ikke vekk fra denne uansett hva som måtte dukke opp, (2) semi-strukturert/delvis strukturert intervju, hvor en har et manus en skal følge, men en kan gå vekk fra dette hvis en vil utdype påstander eller utsagn som er relevante for det man undersøker, og (3) ustrukturert intervju, hvor vekten er lagt på intervjuobjektets tanker, holdninger og meninger, og intervjuerens rolle er å starte samtalen på en eller annen måte, men skal ikke virke ledende på noen måte (Denscombe, 2014, s. 186-187).

Denne metoden ble brukt til å samle inn materiale til å kunne svare på forskningsspørsmålene mine. Jeg intervjuet deltakerne mine en og en av gangen, da det var lettere å opprettholde anonymiteten på den måten, samt at det ville gjøre det lettere å transkribere opptakene i ettertid, siden jeg kun ville ha to stemmer å forholde meg til. Opptakene ble gjort med en app på mobilen med navn Record som var gratis. Selve intervjuene var delvis strukturert, da det forelå forhåndsbestemte spørsmål og emner jeg ville snakke med vedkommende om, men samtidig ville jeg la mulighetene ligge åpne for at vi kunne utdype eventuelle interessante ting som dukket opp, dette fordi jeg liker å ha et skjema å følge, men følte det blir unaturlig å ikke plukke opp tråder som kunne ha ledet til relevante materiale for oppgaven min. Intervjuspørsmålene ble laget med forskningsspørsmålene mine i bakhodet, at de måtte være så åpne og minst ledende som mulig, og jeg endte opp med følgende spørsmål:

- Hvilke tanker og følelser satt du med mens vi spilte og i ettertid?
  - Hva fokuserte du mest på mens du spilte? Hvorfor?
  - Hvilket eller hvilke kort likte du, og hvorfor?
  - Hvilket eller hvilke kort likte du ikke, og hvorfor?
  - Følte du at noen av kortene ikke passet overens med resten? Hvorfor?
- Følte du noensinne at det var ubehagelig å bruke noen av kortene mot motspilleren, å få noen kort brukt mot deg, eller se på motivene? Eventuelt hvorfor?
- Hva tenker du generelt om kortene?
  - Følte du noen gang at historien endret seg litt fra gang til gang ut ifra hvilke kort som ble brukt?
- Hvordan fikk du vite/skjønte du at dette var kort basert på en personlig historie?
  - Hvordan påvirket dette spillopplevelsen?
  - Synes du historien er godt formidlet gjennom disse kortene? Hvorfor?
  - Kunne skaperen ha brukt en annen måte å formidle historien på?
- Var det annerledes å spille de kortene enn originale MTG-kort? Eventuelt på hvilken måte?

#### 5.4 Personalia.

Her gir jeg en kort presentasjon av deltakerne jeg hadde med meg i dette prosjektet, siden det er greit å kunne vite litt om spillbakgrunnen deres, da jeg henviser til denne når jeg drøfter kommentarene deres i senere kapitler, samt at det har noe å si for måten de opplevde kortene på. Informasjonen om deltakerne har de kommet med selv gjennom å svare på et spørreskjema som de fikk tilsendt, med spørsmål om hvordan de ble kjent med MTG, om det var lenge siden de hadde spilt det sist eller om de spilte det på jevnlig basis, om det var andre spill de var innom, elektronisk eller ikke, hva slags kategorier de foretrakk, og hvor mye tid det gikk på spill generelt. Omgivelsesposisjonen er da rommet vi oppholdt oss i mens vi spilte, og det varierte mellom hjemme hos meg og hjemme hos noen av deltakerne.

Jeg fikk med meg fire deltakere til prosjektet, i denne teksten referert til som D1, D2, D3 og D4, og jeg spilte seks ganger med hver av dem, dette fordi jeg oppdaget at noe særlig mer enn det nyttet ikke, fordi det var ikke flere kort å oppdage. D3 sa til og med "Du trenger flere stilige kort" (D3 23.03.17), at jeg kunne hatt noen boosts, og utdypet det med "Altså, disse er stilige, men det er bare det at jeg nesten har brukt hele decken, føles det ut som. Det blir de samme kortene om og om og om

igjen. Det er bare det jeg sier." (23.03.17). For å gi et lite bilde av hva slags mennesker det var jeg spilte mot, kommer det en liten oversikt:

### **Deltaker 1 (D1):**

Kjønn: Mann

Alder: 35

Yrke: Ventilasjonsmontør

Noen kamerater av D1 spilte MTG gjennom ungdomsskolen, og de introduserte ham for det da han var omtrent 13 år. D1 samler ikke på kortene, det er lenge siden han spilte sist, men han har lyst til å spille mer MTG fremover og har planer om å gå til anskaffelse av egne kort, slik at han kan spille mot andre. For ham er MTG en spennende verden som en kan fordype seg i, med historier og slag mot de forskjellige fraksjonene, så han liker det definitivt. D1 spiller for det meste "survival"- og RPG-spill, men det er stor variasjon i hvor mye han spiller, da noen dager kan være opp til 5-6 timer med spilling, mens andre dager blir ikke brukt til spill i det hele tatt.

Jeg opplevde D1 som en spiller som tok seg god tid, en som ville forsikre seg om at han gjorde alt riktig før han eventuelt brukte kortene han hadde på hånd. Det var merkbart at det var lenge siden han hadde spilt MTG, for det var behov for noen påminnelser om begreper og bruk av de forskjellige kortene. Men han var kalkulerende, hadde et blikk som gjorde meg til å bli nervøs for hva han satt med på hånd, og klarte å vinne med begge deckene, men jeg vant likevel flest ganger.

### **Deltaker 2 (D2):**

Kjønn: Kvinne

Alder: 36

Yrke: Gullsmed

D2 ble kjent med MTG da hun var 16, da hun fant en starterboks (nybegynnerpakke) på en bokbutikk. Hun hadde aldri hørt om det før, men hun og en venninne bestemte seg for å lære seg dette nye spillet. Da hun flyttet tilbake til hjemtraktene et år senere fant hun ut at det var flere som spilte MTG, og ble med på turneringer. Tidligere pleide hun å samle på kortene, men da hun mistet samlingen sin, mistet hun interessen. Det var lenge siden hun hadde spilt MTG sist, men hun liker det godt, da det er et litt annerledes kortspill å spille med venner. Utenom MTG spiller hun også

MMO-spill (Massive Multiplayer Online), og tar gjerne en kveld med kort- og brettspill med venner, selv om dette forekommer sjeldent i og med at hun har småbarn i hus. Grunnet ungene kan det gå dager mellom hver gang hun får spilt noe som helst, og som regel går det da kun en time av gangen. Før hun fikk barn spilte hun gjerne noen timer om dagen hvis hun hadde mulighet.

D2 spilte MTG da de gamle reglene gjaldt, og dette bydde på noen få utfordringer da kortene mine og min spillestil baserer seg mer på det nye. Men hun var kjapp til å rette seg etter de nye reglene, og var ganske opptatt av at jeg ikke skulle være snill med henne. Hvis hun for eksempel brukte et kort unødvendig, ville hun ikke ta det tilbake på hånd, men la det rett i graveyarden. Hun var en dreven spiller som klarte å vinne over meg uansett hvilken deck hun spilte med. I tillegg fant hun noen smutthull her og der, slik som at hun kunne bruke counter-steinene til å fortsette å fylle på livet sitt når hun spilte med "Etherel"-decken, da disse steinene kan også brukes som liv i tillegg til terningene. Hun var også en av to spillere som slo meg flest ganger, da hun vant fem av seks ganger.

### **Deltaker 3 (D3):**

Kjønn: Mann

Alder: 20

Yrke: Student

D3 ble kjent med MTG da han var 20 gjennom Knut og jeg, og da dette er ganske ferskt, hverken samler eller spiller han med kortene. Men han liker spillet, i hvert fall det han har sett til nå. Utenom MTG spiller han en del "survival-games", og det går mye i "free roam-games" på fritiden.

D3 lærte seg MTG for å kunne være med på dette prosjektet, og det gjorde selvfølgelig at de første rundene gikk noe tregere enn nødvendig. Men han lærte fort, og utviklet seg til å bli den mest kalkulerende og mistroiske motspilleren min. Han var alltid skeptisk til å legge ut kort i tilfelle jeg hadde noe "edgy" på hånd som kunne stoppe ham, og han smalnet alltid øynene når jeg foreslo hva han kunne gjøre videre, da han trodde at jeg hadde en skjult agenda bak det. Han var en av to spillere som slo meg flest ganger, da han vant fem av seks runder.

## Deltaker 4 (D4):

Kjønn: Mann

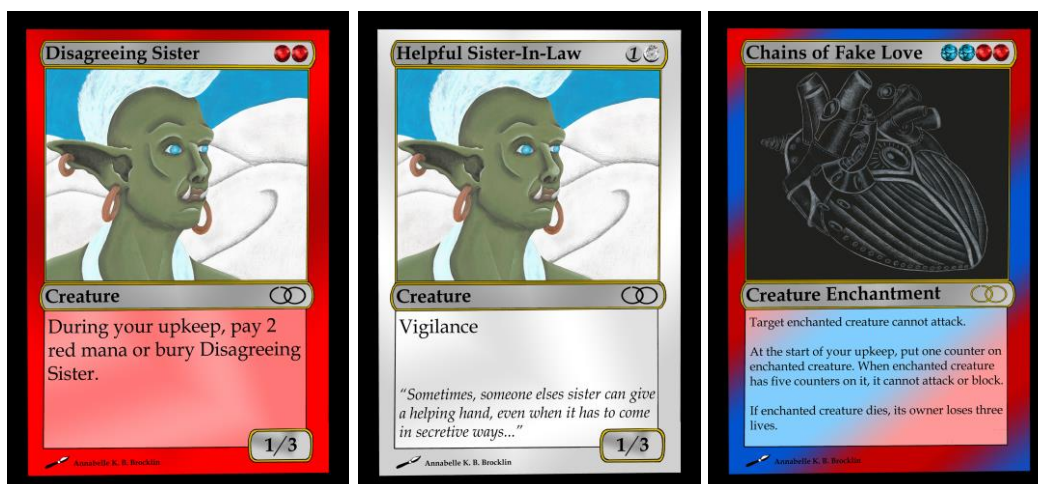
Alder: 34

Yrke: Sjømann

D4 husker ikke helt hvordan han ble kjent med MTG, men han var omtrent 25 år gammel. Han har både samlet og spilt med kortene. Det helte mer mot spilling, men det er en god del år siden sist han spilte før han ble med i dette prosjektet. Han mener at det er fantasy-elementet som gjør at han liker MTG, og det faktumet at en har muligheten til å bygge sine egne dekker. Utenom går det en del, minimum 5-6 timer i uka, i PC-spill, og favorittsjangrene er RPG og strategispill.

Jeg opplevde D4 som den mest drevne motspilleren, da alle rundene vi spilte gikk relativt fort sammenlignet med de andre, og han trengte få påminnelser om hvordan en brukte kortene. Som med D2 kunne det merkes at han var mer vant til den eldre spillestilen, noe som gjorde at vi smålig satte spørsmåltegn ved hvilke regler vi skulle følge de første rundene. Men han var meget fleksibel, og innrettet seg den nyere spillestilen uten problemer. Han og jeg vant like mange ganger.

### 5.5 utfordringer.



Før jeg begynte så jeg for meg at det kunne bli en utfordring å få drevne MTG-spillere til å se forbi MTG, og studere bildene og titlene i stedet

for å konsentrere seg om hvordan de forskjellige kortene kunne brukes. Denne bekymringen var basert på hvordan jeg selv er når jeg spiller med de originale kortene. I tillegg var jeg en anelse redd for at noen ville henge seg opp i at noen av kortene ikke helt passer overens med fargen sin, eller MTG i det hele tatt, slik som for eksempel "Helpful Sister-In-Law", da det ikke er vanlig med orcs innenfor hvit, eller "Chains of Fake Love", som har et bilde som hadde passet bedre i en svart dekk. Jeg hadde nemlig opplevd at folk fra Facebook-siden Geeks of Karmøy Nasjonal hengte seg en

smule opp i hva som var "feil" eller uvanlig i forhold til MTG da jeg la ut bilder av de ni første kortene jeg laget til eksamenen våren 2016, og jeg så for meg at de holdningene kunne dukke opp igjen. Heldigvis merket jeg ikke så mye til den siste delen, annet enn at D4 kom med spørsmålet "Hvorfor er alle søsterkortene tegnet som en goblin, egentlig?" (D4 30.03.17). Men han forsto det da jeg fortalte ham at den ble en orc fordi den skulle passe til rød, men at den står i en ørken slik at den kunne passe med hvit. Men jeg så at når jeg spilte med deltakerne, tok de seg ikke alltid tid til å studere kortene, noe jeg opplevde som trist.

Et problem jeg møtte på underveis var faktisk et jeg ikke hadde sett for meg skulle dukke opp. Jeg slet nemlig med å finne deltakere, noe jeg fant overraskende, da det er en ganske stor kortspill-kultur i Rogaland. Jeg lette etter deltakere på forskjellige Facebook-sider (med tillatelse av eierne), men det var ytterst få som tok kontakt med meg. I stedet endte jeg opp med å spørre familie, venner og bekjente om hjelp. Etter at jeg hadde fått tak i noen kandidater, møtte jeg på det problemet at de ikke hadde like mye fritid som meg. Det ble mye venting. Samtidig opplevde jeg at det var noen som trakk seg fra prosjektet, noe som gjorde at jeg måtte hurtig finne noen som kunne erstatte dem. Heldigvis endte jeg opp med fire frivillige på slutten.



Da det kom til selve spillingen oppdaget jeg at jeg faktisk måtte søke opp de forskjellige begrepene jeg hadde brukt på kortene, da jeg blandet mange av dem og var noe usikker på hvordan reglene egentlig fungerte. Et eksempel er "Image of Nightmare", som har egenskapen (1) Intimidate, som jeg begynte å blande med egenskapene (2) Landwalk og (3) Fear. I tillegg blandet jeg egenskapen (4) Indestructible, som "Fool Me Once", "Shame on You", "Fool Me Twice" og "Shame on Me" har, med (5) Shroud og (6) Hexproof. Disse er såpass like at de kan lett blandes, men likevel er det forskjeller mellom de som påvirker måten en spiller på. Heldigvis hadde deltakerne mine forståelse for at jeg blandet, og justerte spillestilen sin etter hvert som jeg fikk rettet opp i tidligere forklaringer og uttalelser.

1. Creatures med denne egenskapen kan ikke blokkeres med mindre det blokkerende dyret har samme farge, eller det er en Artifact.

2. Denne egenskapen kommer opp mer spesifisert på kortene, altså at den er rettet mot en spesiell farge: Mountainwalk (rød), Islandwalk (blå), Forestwalk (grønn), Swampwalk (svart) og Planeswalk (hvit). En Creature som er for eksempel rød kan ikke blokkere en annen Creature hvis denne har Mountainwalk.
3. Egenskapen Fear finner en som regel hos svarte kort, og den gjør at Creatures kan ikke bli blokkert med mindre det blokkerende dyret er svart eller er en Artifact.
4. Indestructible betyr at en Creature ikke kan ødelegges eller dø av skade. Creatures som har denne egenskapen overlever å blokkere andre Creatures, selv om de har høyere Power enn hva Indestructible-Creaturen har i Toughness. Dette gjør også at de ikke påvirkes av Creature Enchantment som går på å gi skade, slik som "Forced Gluttony".
5. Creatures med Shroud kan ikke bli utsatt for noen form for Sorcery, Enchantments eller Instants ("magi") hvor ordene "target Creature" blir brukt. Dette gjelder også eieren av kortet.
6. Hexproof sørger for at Creatures eller spillere (alt etter hva som er angitt på kortet) ikke kan bli utsatt for Sorcery, Enchantments eller Instants fra motstanderens side. Eieren av kortene med Hexproof kan bruke "magi" på dem.

En utfordring jeg ser vil komme etter at denne oppgaveteksten er levert, er hvordan jeg skal gjennomføre utstillingen. Hva skal jeg holde fokuset på? Skal jeg prøve å dra inn elementer fra arbeidet jeg gjorde til denne skriftlige oppgaven, slik som for eksempel å ha lydopptak med de forskjellige kommentarene, eller vise en video hvor en kan se to personer ovenfra som spiller mot hverandre? Eller skal jeg gjøre noe helt annet, og effektivt separere tekst og fysisk produkt? Hvilke valg vil være mest tjenlige, og hvordan kan jeg på best mulig måte presentere hva jeg har jobbet med? Det er mange valg som gjenstår, og samtlige må veies opp mot hverandre.

## 5.6 Avslutning.

I dette kapittelet viste jeg de ulike metodene som har blitt brukt for å kunne svare på forskningsspørsmål nummer to, vist kort hvem deltakerne var og hvordan jeg opplevde dem som spillere, samt nevnt noen utfordringer jeg møtte på underveis i prosjektet, da det gir et innblikk i hvordan noen av reaksjonene til deltakerne var mens vi spilte, samt at jeg tar opp igjen noen av disse i videre kapitler. Jeg valgte fenomenologien fordi den passer til et "small-scale" forskningsarbeid som mitt, og fordi jeg er opptatt av hvordan spillet oppleves av deltakerne, som da ligger nærmere den nord-Amerikanske versjonen enn den Europeiske. Det kan tenkes at det muligens hadde dukket opp interessante data hvis jeg ikke hadde brukt fullt deltakende observasjon, at jeg i stedet kunne ha



brukt ikke-deltakende observasjon for å kunne konsentrere meg mer om kroppsspråk enn hva jeg fikk gjort. Men jeg antok at dette ville kanskje legge en demper på opplevelsen, i den grad at deltakerne følte det en anelse ukomfortabelt å bli studert på den måten, og valgte derfor å ikke gjøre det. I og med at mitt kortspill er et spill for to og to personer av gangen, hadde det vært vanskelig å få til delvis deltakende observasjon. Intervju ble valgt fremfor spørreskjema, da jeg ikke ville hatt noen garanti for hvor utfyllende svarene ville ha blitt, og fordi jeg hadde lite lyst til å måtte mase på eventuelle deltakere som ga korte svar om mer informasjon. På den andre siden kunne jeg ha endt opp med ganske interessant materiale da også, da noen mennesker klarer å formulere seg bedre skriftlig enn muntlig, samt at det kan hjelpe å få tid til å tenke over svarene som blir skrevet ned. Intervju passet bedre til mitt prosjekt, i og med at jeg hadde truffet deltakerne ansikt til ansikt flere ganger, og intervju sørget for at jeg kunne få utfyllende informasjon om uttalelser de hadde kommet med.

## 6. Analyse, drøfting og konklusjon.

Målet med analysen er å vise til en bearbeidet utgave av materialet mitt gjennom forskjellige temaer, samt drøftingen av disse. I tillegg vil jeg ta opp noen ekstra spørsmål ved siden av forskningsspørsmålene, og disse tar for seg (1) møtene med deltakerne i forhold til ytterpunktene kunst og spillmøte, (2) hvilke kort som stikker seg mest ut og (3) hva jeg kunne ha gjort annerledes. Dette fordi grensene mellom kunst og spillmøte i tilsvarende situasjoner som dette kan være noe flytende, og jeg er nysgjerrig på hvilke kort som skilte seg ut fra resten, da det ofte er noen verk en legger mer merke til enn andre, samt at jeg mener at det alltid foreligger et forbedringspotensial, og det er temmelig lett å innse dette når en først har avskrevet prosjektet som ferdig.

Koding ble brukt for å bearbeide materialet jeg hadde, hvor jeg gjorde en datareduksjon for å kunne identifisere de utsagnene, kommentarene eller avsnittene som var relevante for oppgaven min. Det betyr at jeg har lagt vekt på kommentarene og spørsmålene som omhandler kortene mine i den grad at de ikke kunne ha blitt ytret om originale MTG-kort også, samtidig som jeg har luket ut kommentarer som ikke hadde noe med spillet å gjøre i det hele tatt. Koblingsnøkler, navn på spillerne eller andre kjente og tilsvarende, som kunne avsløre hvem deltakerne var, har også blitt sensurert (en kan se eksempler fra transkriberingene i kapittelet "Utdrag av transkriberinger"). Dette ble gjort mens jeg transkriberte opptakene, da jeg rett og slett valgte å ikke skrive ned det som ikke var relevant for prosjektet mitt. Deretter jobbet jeg med kodeord for å kunne lage forskjellige

kategorier/temaer. Disse kodeordene viste til de delene av transkriberingene hvor deltakerne snakket om bestemte kort ("Viktige kort"), mulig forbedringspotensial ("Forbedringspotensial"), om historieformidlingen ("Historieformidlingen"), påvirkningen av bakgrunnshistorien ("Bakgrunnshistorien") og forholdet mellom spillet mitt og MTG ("Forhold til MTG"). Disse ble brukt som utgangspunkt for å kunne lage avsnittene i dette kapittelet.

Fremover kommer jeg til å gå innom de forskjellige temaene jeg kom frem til gjennom kodingen, hvor jeg for hvert tema først viser en førstegradsanalyse, som konsentrerer seg om materialet jeg hadde etter deltakerne, og deretter en andregradsanalyse, hvor jeg tolker og reflekterer materialet som ble presentert i førstegradsanalysen. Disse har de samme navnene, men blir fraskilt som "Nivå 1" (førstegradsanalysen) og "Nivå 2" (andregradsanalysen), som for eksempel "6.1 Nivå 1." og "6.1 Nivå 2.". Deretter kommer jeg til å drøfte Illeris' fem posisjoner, hvor jeg prøver å vise til hvilke av dem som dukket opp, og hvilke(n) som dominerte. Helt til sist kommer konklusjonen, hvor punktene jeg tar opp i analysen og drøftingen blir satt inn under to hovedavsnitt (for de to forskningsspørsmålene mine), og kommer dermed ikke nødvendigvis i samme rekkefølge. Punktene tilhørighet blir vist ved at de får nummereringer som følger avsnittene, som for eksempel "6.9.1" og "6.9.2", som da tilhører avsnitt "6.9".

## 6.1 Historieformidlingen.

I dette avsnittet tar jeg for meg om deltakerne syntes at historien var godt formidlet slik den ble presentert for dem. Jeg har tatt med dette temaet fordi det kan knyttes opp til det første forskningsspørsmålet mitt, da bakgrunnshistorien mest sannsynlig ikke hadde kommet så tydelig frem hvis det var mindre godt formidlet gjennom disse kortene.

### 6.1 Nivå 1.

D1, som fikk vite deler av historien før vi begynte å spille, og flere detaljer underveis, mente at dette var en god måte *for meg* å formidle historien min, for i og med at jeg er "[...] innpå denne typen kortspill, så vil jeg og påstå at det er den rette måten å gå på." (Intervju D1 11.04.17), og jeg "[...] er jo en gamer. Det er en naturlig vei å gå." (11.04.17). Da jeg spurte ham om hva jeg kunne ha gjort hvis jeg ville ha bakgrunnshistorien mer i fokus, sa han "I så fall måtte det ha vært en bok som hadde forklart hva alt dette var. Et skriv ved siden av, sånn som du kjøper for eksempel en ny kortserie. Da har de en historie fra denne kortserien." (11.04.17).

[...] jeg synes det er veldig godt formidlet. Absolutt. Du har jo fortalt meg litt, men når du ser kortene så får du på en måte litt mer i historien. Du får følelsene òg. Du får andre tanker enn når du forteller. [...] Jeg synes bare det var utrolig tøft. Utrolig stilig gjort. (Intervju D2 11.04.17).

Dette var meningen til D2. Hun mente at til en utstilling så hadde det fungert å bare vise bildene og tittelen, og at MTG-konteksten ikke spilte så stor rolle: "Når jeg spilte med disse kortene, så var det akkurat som om jeg gikk inn i et galleri." (11.04.17). Ifølge henne kunne jeg ikke ha formidlet historien på en annen måte:

"Fordi du har brukt det visuelle. For meg så er det større enn hvis jeg hadde lest om det. [...] Hvis jeg leser om det, så kommer mine egne bilder, mine egne tanker. Men hvis jeg ser bildene... [...] Altså farger, sinnsstemning, følelser... Jeg føler at jeg får alt i et bilde enn i en historie. (11.04.17).

D2 fikk vite historien før hun begynte å spille, og var nok den deltakeren som fikk flest detaljer rundt hva som hadde skjedd og hvordan forholdet hadde fungert.

Dette var svaret til D3 da jeg spurte ham om han syntes historien var godt formidlet gjennom kortene:

Ja, egentlig. For hvis du forteller historien mens jeg har korta på hånda, så gir det litt sånn 'Åh!'. Kobler jo etter hvert, liksom, når du forteller. [...] det er nok flere forskjellige måter å formidle en historie på [...]. Men hvis du skal nå frem til folk som meg [...], så funker kortspill ganske bra, for du får gått aktivt igjennom. Det funket bra med denne metoden [...]. Vi ser på kortene, for vi må vite hva vi hiver på decket [...]. Kortene i seg selv forteller jo egentlig historien, så med en gang du nevner det i etterkant, for eksempel, så er det sånn 'Å ja, men det var jo veldig logisk i forhold til hva jeg har spilt til nå'. (Intervju D3 14.04.17)

D3 var en av to – den andre var D4 – som fikk vite historien etter at vi hadde spilt noen runder. D4 hadde omtrent identiske svar som D3, bare at han formulerte seg på en annen måte: "Når du spiller kortene, og hvis du vet at det er noe, da kan du jo gå gjennom kortene, og du ser jo... Du kan sette dem sammen, liksom. Så kan du se at sånn, sånn, sånn." (Intervju D4 17.04.17). Da jeg spurte ham om jeg kunne ha formidlet historien på en annen måte, lød svaret "Det kunne du helt sikkert. Men

det var ganske stilig sånn som du gjorde det, da." (17.04.17).

## 6.1 Nivå 2.

Det kan se ut som om alle deltakerne var enige om at dette var en god måte å formidle min personlige historie, og at det var en interessant måte å gjøre det på. Men er den likevel godt formidlet? Hvis vi ser på D3 og D4, som ikke fikk vite bakgrunnshistorien før vi hadde spilt noen runder, kan en bli usikker om de noensinne hadde kunne klart å gjette seg frem til noenlunde riktig tema hvis de aldri hadde fått vite fasiten. D4 begynte å snakke om røde og grønne tanker, og at han kunne se temaene jeg kjørte (se "Bakgrunnshistorien." lenger ned), men han svarte meg aldri hvilke temaer da jeg spurte ham om det. D3, som jeg allerede har vist, mente at bakgrunnshistorien var logisk i forhold til kortene han allerede hadde sett. Men likevel sa de ikke noe om det mens vi spilte, annet enn en kommentar her og der på de forskjellige kortene, slik som da D4 spilte med "Image of Forced Love" (se "Viktige kort."). D1 og D2 visste deler av bakgrunnshistorien fra før, og hadde dermed ingen problemer med å se koblingene mellom kort og fragment fra det voldelige forholdet. Men hadde de klart å komme frem til en konklusjon på egenhånd, uten å få innblikk i historien bak, når kortene ble presentert for dem som et interagerende verk slik som det ble gjort? Eller hadde det vært mer tjenlig å ha hatt en mer tradisjonell ritualvisning, der verket mitt skulle betraktes, oppleves og kommuniseres med uten noen andre personers innblanding, hvor de kunne ta den tiden de trengte og betrakte hvert enkelt kort i den rekkefølgen de selv valgte? Jeg føler at mitt verk er avhengig av å kunne analyseres og drøftes, da *konnotasjonene* til lignende erfaringer, eller historier en har hørt eller lest, er noe av det som kan lede de besøkende mot mistanken eller konklusjonen om at dette handler om et voldelig forhold. Men hvis det var *den øyeblikkelige opplevelsen*, altså hva som skjedde *der og da* som skulle stå i fokus, hvor det fenomenologiske aspektet skulle ha vært en form for ren deskriptiv disiplin, uten å dra inn *analysering og tolkning*, hadde da kortene, bildene og titlene hatt muligheten til å gå sammen og formidle den samme historien? Eller er verket mitt avhengig av å ha en helt eller delvis aktiv formidler hvis det var bakgrunnshistorien som skulle stå i fokus?

## 6.2 Viktige kort.

Her skriver jeg om kort deltakerne bet seg spesielt merke i, da noen av disse var med på å understreke at dette ikke var originale kort, men kort basert på en personlig historie. Samtidig, som jeg har skrevet tidligere, er det alltid noen verk en legger mer merke til enn andre, og for meg var det interessant å se hvilke av kortene mine deltakerne kommenterte mest.

## 6.2 Nivå 1.

Det kortet deltakerne hengte seg mest opp i, og som kom tydeligst frem for dem at var fra en personlig opplevelse, var "Sudden Abortion". Dette kom frem i den grad at det ble spøkt en del rundt det kortet, som for eksempel at D1 sa at aborten "[...] gjorde litt vondt [...]" (D1 03.04.17), og D4 sa



"Okey. Den var jo koselig [...]" (D4 30.03.17 2. gang) første gang han noensinne trakk det. I tillegg sa han ved et uhell at Creaturen hans gikk "[...] i dass [...]" (D4 30.03.17 5. gang) da jeg brukte det kortet mot ham, og innså først etterpå hva det kunne tolkes som da jeg begynte å le. Han beskrev kortet som ekkelt i intervjuet. D3 spøkte med at han fikk "[...] trøste [seg] med at [jeg] er katolikk denne gangen." (20.03.17 1. gang) da jeg ikke brukte "Sudden Abortion" mot ham. Men han innrømte i ettertid at han ikke likte det kortet, da det kunne "[...] instant kill alt!" (Intervju D3 14.04.17). D1, derimot, beskrev kortet slik:

[...] voldsomt koselig når du først fikk det til [...]. Hadde du en runde der du kunne bare få vekk noen av korta, og sende det tilbake på hånd, så var det greit, men det var alltid kjekkest å få det vekk. Få det i graveyarden. (Intervju D1 11.04.17)

D2 likte "Sudden Abortion" og "Remove Personality", da hun kunne bruke disse til å forhindre motspilleren fra å legge ut Creatures. Men samtidig mislikte hun dem hvis det var jeg som kunne bruke dem mot henne.



Utenom "Sudden Abortion" bet D4 seg merke i "Image of Forced Love", for da han brukte det kortet mot meg sa han "Ja, dette var skikkelig forced love, dette her. Vet ikke hva jeg skal tenke, egentlig. Det er nesten så en ikke våger å si noe, vet du. Det er ikke politisk korrekt, engang." (D4 30.03.17 1. gang). Han opplevde det som feil å bruke, for det "[...] ble liksom totalt overkjøring med den [...]." (Intervju D4 17.04.17). D3 kommenterte også dette kortet, da han sa at det var "Bare creepy dyr på denne hånda. Can't force to love someone!" (D3 20.03.17 1. gang) da han så det for første gang.



D2 – og til dels D3, som kalte dem "rumpetroll" (D3 23.03.17 1. gang) en gang – syntes det var veldig morsomt med Token-kortene i spillet, for hun mente at de lignet cotton candy, og døpte dem etter hvert om til "Cotton Buds" når de kom ut i spill alene, og "Cotton Army" når det ble flere av dem. D3 likte "Still Alive" for det ga ham "[...] en liten army. Uten å

gjøre en shit." (Intervju D3 14.04.17). I intervjuet kom det frem at Token-kortene også irriterte D1 litt, for "[...] det ble så mange av dem! Multiply! [...] Men det var gøy òg. Det var veldig gøy, for du ble så irritert, og da kjente du at, å, dette her konkurranseinstinktet [...]." (Intervju D2 11.04.17).

## 6.2 Nivå 2.



Ut ifra disse kommentarene kan det virke som at det var de kortene som var mest tydelige på bakgrunnshistorien, enten gjennom bildet, tittelen eller begge deler, som ble mest lagt merke til. Men kan jeg virkelig trekke med den konklusjonen? Jeg kan se at "Sudden Abortion" er ganske tydelig, men "Image of Forced Love" opplever jeg som ganske lik for

eksempel "Unwanted Isolation", "Forced Gluttony", "Looking For a Way out" eller "Image of Hope". Også disse, både gjennom bilde og/eller tittel, gir et ganske godt inntrykk av at dette handler ikke om noe godt, at det kanskje ligger noe mer bak. Hva var det da som gjorde at "Sudden Abortion" og "Image of Forced Love" ble kommentert mer enn resten? Og hva med Token-kortet? Var det korttypen, måten de ble brukt på, eller fargene? D2 forklarer jo interessen rundt Token-kortet, da hun syns det ligner på sukkerspinn, og vitser mye om dette. D3 plukket dette opp da jeg nevnte det nye kallenavnet for ham en gang vi spilte sammen. Men "Conflicting Feelings" kan nesten minne om



fargerike doruller eller evighetskuler. Hvorfor var det ingen som bet seg merke i den? Den blir brukt på omtrent samme måte som "Remove Personality", som igjen ligner på "Sudden Abortion". De er alle tre Instants. Så hvorfor skiller det ene seg mer ut enn det andre? D4 forklarer sin interesse rundt "Image of Forced Love" da han følte at han overkjørte meg fullstendig med det kortet en runde han vant rimelig kjapt, i og med at jeg ikke kunne forsvare meg mot det, og det var det kortet som tok livet av meg. Men dette skjedde etter at D3 hadde lagt merke til det og kommet med noen kommentarer. To deltakere bet seg merke i det samme kortet uten å noensinne snakke sammen om det, eller i det hele tatt vite om den andres

interesse. I tillegg ble noen av rundene avsluttet rett og slett fordi den ene satt med "Image of Nightmare" og den andre hadde ingenting som kunne blokkere. Det var også et kort som overkjørte, faktisk flere ganger enn "Image of Forced Love", men ingen kommenterte det. Og D1 og D2 sier mer eller mindre at de likte "Sudden Abortion" og "Remove Personality" da de kunne bruke dem til å stoppe meg i å legge ut Creatures. Men det samme kan en gjøre med "Conflicting Feelings", og det kortet nevnte de ikke i det hele tatt. Hvorfor? Var det noe ved de andre kortene som gikk innpå dem?

### 6.3 Bakgrunnshistorien.

Da et av forskningsspørsmålene mine omhandler hvordan det oppleves å spille med kortene mine, har jeg tatt med det deltakerne sa om påvirkningen fra bakgrunnshistorien, i og med at det virker inn på opplevelsen av spillet.

### 6.3 Nivå 1.



Med Token-kortene ble D2 veldig bevisst på at kortene var hjemmelaget, for hun sa at det "[...] er jo sånn som er knallbra å ha." (D2 10.03.17), hun kalte dem på et tidspunkt "The Buds of Annabelle" (D2 20.03.17 1. gang), og hun beklaget seg noen ganger når hun vitset om dem, nesten som om hun var redd for å såre skaperen bak det. Hun hadde derimot ingen problemer med å spøke om tittelen til "Shame on Me" da vi sammen laget begynnelsen på en sang med melodien fra *Can't Help Falling In Love* av Elvis Presley: "Shame on me, I'm a fool, you'll see." (D2 09.04.17). Bevisstheten om at dette ikke var serieproduserte kort kom også frem

da hun skulle bruke for eksempel "Pained Motivation" på en Creature, for hun spurte meg "[...] hvorfor kan du ikke lage Creatures som har litt mer enn tre [...]" (D2 10.03.17) i liv, slik at de kunne overleve "Pained Motivation". I tillegg spurte hun også på et tidspunkt "[...] hvorfor har du ikke flere destroy Enchantments i dekken?" (D1 09.04.17), noe som tyder på at selv om hun gikk inn med et "gaming-filter" (Intervju D4 11.04.17), lå det fortsatt i underbevisstheten hennes at dette ikke var originale MTG-kort.

En annen spiller som mente at han gikk inn med et gaming-filter var D1, som svarte "Jeg er en voldsomt enkel sjel, jeg [...]. Nei, det påvirket ikke spillingen, det gjorde det ikke. Jeg satte meg ned for å spille og ha det kjekt." (Intervju D1 11.04.17) da jeg spurte ham om bakgrunnshistorien påvirket opplevelsen. Jeg tror også at D1s rustenhet spilte inn på hans holdning til kortene, for han innrømmet at fokuset hans var å huske alt, og hvordan han kunne bruke de forskjellige kortene. En gang vi spilte kom han med kommentaren "Skulle hatt en mikrofon på øret. Med en gang noen sier triggeren 'Din tur!': Klikk! '[D1] nå gjør du sånn, så gjør du det, så det, så det, så det... Ah, se det, det er flott det!'" (D1 09.04.17).

Tankene mine gikk jo egentlig på det å huske alt. Så var det det å prøve å holde vinnerinstinkt og konkurranseinstinkt oppe hele tiden, sant vel, og prøve å bruke kortene til min fordel, selv om de du la ut skulle jeg prøve å bruke de korta dine til min fordel. Det gikk jo ikke alltid like enkelt. [...] Men jeg har jo kost meg under hvert eneste game vi har hatt [...]. Det har vært morsomt, og det har vært lærerikt. (Intervju D1 11.04.17).





D3 ble en anelse mer påvirket av bakgrunnshistorien enn de andre deltakerne, for han fikk faktisk dårlig samvittighet når han spilte "Kathool"-decken. Han sammenlignet spillingen en gang med den kalde krigen, og sa at det "[...] står på at 'nå har jeg mer enn deg! Nei, jeg har mer enn deg! Skal ta deg på ett slag!'" (D3 20.03.17 1.gang). Han tullet også med

"Indecent Proposal" da han sa "Altså! Hallo. Jeg sier nei, og du bare 'JO!'" (D3 20.03.17 2. gang), og en gang fordreide han stemmen og nynet for seg selv "Stein, stein på veggen der hvem er slemmest i landet her? Det er meg det!" (20.03.17 2. gang) da jeg minnet ham om counter-steiner. Samtidig var han òg opptatt av å opprettholde en god sportsånd, for han minnet meg på ting jeg glemte i spillet, spesielt hvis det ga meg fordeler. Når jeg takket ham, sa han "Må jo være en good sport. Spesielt med denne decken jeg har her." (23.03.17 1. gang). I intervjuet sa han at det ble "[...] akward å bruke "Kathool" når jeg hørte historien. Da ble det litt sånn 'No, I'm playing the bad guy'." (Intervju D3 14.04.17). Han likte rett og slett ikke å spille som "Kathool". Han, sammen med D4, begynte å ane hva bakgrunnshistorien kunne være allerede før jeg fortalte dem. D3 sa:

[...] jeg reagerte jo og på at disse kunne høre litt sammen. Det reagerte jeg spesielt på når jeg hadde det Hope-kortet, og etterpå kom det ["Protected by Growing Life"]. Og så var det jo dette med "Agreeing Sister" og "Disagreeing Sister" og sånt. Da begynner en jo å dra koblinger. (Intervju D3 14.04.17)

D4 begynte å snakke om at han så temaene jeg kjørte i spillet, og om "[...] røde og grønne tanker." (D4 30.03.17 2. gang). Begge de to, D3 og D4, som hørte historien etter at vi hadde begynt å spille, sa at det var lett å se hva de forskjellige kortene skulle representere. D4 kommenterte for eksempel "Undying Hope": "Går bare ut ifra, jeg da, at den der representerer at du aldri ga opp håpet om at det skulle bli bedre." (D4 30.03.17 5. gang).

Men i intervjuene i ettertid var det kun D3 som innrømmet at han ble påvirket av bakgrunnshistorien mens vi spilte, da han følte seg som en slem person når han spilte "Kathool"-decken. D4 sa at han

kanskje av og til tenkte over at det kortene viste faktisk hadde skjedd, mens D1 og D2 mente på at de gikk inn med et gaming-filter. Likevel, som jeg allerede har vist, kom det kommentarer underveis i spilløktene som tyder på at selv om de fokuserte mest på å spille og vinne, var det likevel en bevissthet om at dette var noe som hadde skjedd i virkeligheten.

### 6.3 Nivå 2.

I og med at dette er et interaktivt kunstverk, vil jeg tro at vi går inn med en annen holdning til kortene enn hva vi ville ha gjort hvis vi hadde kjøpt dem i butikken. Vi blir mer bevisste på objektene, vår holdning til dem, og/eller vedkommende som har skapt/presenterer dem for oss. Hadde deltakerne spilt kortene på egenhånd, uten den omgivelsesposisjonen de ble presentert i, samt det konseptet at skaperen bak kortene satt der sammen med dem og spilte mot dem, og de ikke visste at dette var et forskningsarbeid, hadde de kanskje ikke tenkt så mye over bakgrunnshistorien. Men mitt verk føler jeg er en smule vanskelig å plassere: Er det et sosialt spillmøte mellom to bekjente, eller er det et kunstverk som åpner for en dialog mellom kunstner, kunstverk og tilskuer? For det var snakk om gaming-filter hos deltakerne, at de spilte for å ha det kjekt, og at de ikke tenkte så mye over opprinnelsen til kortene. Men likevel ser vi elementer av dialogen interaktive kunstverk legger til rette for, der hvor de snakker om kortene, kobler dem opp til min personlige historie, og spør meg hvorfor jeg ikke har gjort sånn og sånn. Så hvor skal jeg egentlig plassere dette verket slik det ble presentert for deltakerne? Hva er det som skiller verket mitt fra helt vanlige spilløkt med MTG-kort? Det finnes jo personer som lager sine egne versjoner gjennom MTG Cardsmith<sup>11</sup>, og får dem skrevet ut på tilsvarende sider til den jeg brukte for å få mine. Hvorfor kan jeg kalle mine kort for kunst?

### 6.4 Forhold til MTG.

Dette avsnittet tar for seg temaet om spillet mitt var annerledes enn MTG, da dette også virker inn på konklusjonen til forskningsspørsmål nummer to. Hvis mitt verk ikke oppleves som annerledes enn MTG, vil spilløktene kunne sees mer som et sosialt spillmøte mellom to bekjente, mens hvis det er annerledes, vil det helle mer mot at det er et interaktivt kunstverk. Her er det da snakk om hvor jeg omtrentlig kan plassere prosjektet mitt i forhold til ytterpunktene spillmøte og kunstverk, som jeg kommer til å forsøke å gi et svar på i konklusjonsdelen av dette kapitlet.

---

<sup>11</sup> For å se denne nettsiden, se denne linken:

<https://mtgcardsmith.com/>

Hentet 01.05.17

#### 6.4 Nivå 1.

D2 var nok den deltakeren som opplevde mine kort som mest annerledes i forhold til det hun var vant til innenfor MTG, men det var mer fordi hun var vant til eldre regler, og fordi hun sjeldent hadde spilt med hvite kort tidligere, da hun for eksempel ikke var vant til å få liv (D2 09.04.17). Vi havnet i noen diskusjoner nå og da om hvordan en kunne bruke kortene. Et eksempel var da jeg blokkerte henne med en Creature som hadde Summoning Sickness, og hun sa "[...] i vanlig *Magic* så har du ikke lov til å bruke de som er tappet. Det var så irriterende for oss når vi hev ut dyr, for da var det sånn: 'Ugh, kan ikke bruke den denne gangen'." (D2 15.03.17 1. gang). I tillegg syntes hun kortene mine var ulike da det var en personlig opplevelse som var inspirasjonen. Det kom frem at "[...] når du spiller med vanlig *Magic*-kort, så 'det var et tøft dyr'." (Intervju D2 11.04.17), noe som kan tyde på at en ikke tar seg så god tid til å studere MTG-kort, mens mine fikk litt mer oppmerksomhet.

D1 var enig med henne at spillet var annerledes, men av andre grunner:

Måten bildene er laget på. [...] av og til kan det bli for mye fokus på hva type dyr du har. Mens korta dine gir et mer inntrykk av at dette er personen du har. Du setter mer fantasien i preg i forhold til hva du bruker de korta til, da. Spiller du mye fantasi, [...] så kan jeg utfolde meg mer med fantasien. Med hvordan historien skal spilles, eller hvordan jeg utfolder historien i hodet. [...] Jeg opplevde det som positivt, egentlig. [...] Ta søsterkortene, vet du. De var jo bare hodet på. Men i forhold til hvordan de er bygd opp, fysikk, høy, tynn, litt kraftig og sånne ting som det, det får jeg lov til å utfolde i mitt hode [...]. (Intervju D1 11.04.17).

D4, derimot, følte ikke at det var så veldig forskjellig fra inspirasjonskilden, annet enn at det var et overordnet tema. "Reglene var jo mye av det samme, uansett, og *Magic*-kort forandrer seg jo fra sesong til sesong [...]." (Intervju D4 17.04.17).

I og med at D3 ikke hadde spilt MTG før, og måtte lære seg reglene gjennom mitt spill, kunne han ikke peke ut forskjeller mellom de originale kortene og mine. Men han var meget positivt innstilt i ettertid, og interessert i å lære mer om MTG. Kommentarene både underveis i spilløktene og fra intervjuet tyder på at han hadde det gøy mens han spilte.

Jeg har jo ikke spilt det originale. Men jeg er blitt mer interessert i å prøve, da. Tidligere så visste jeg jo ikke hva det var, og jeg brydde meg heller ikke. Men nå er det litt sånn 'Hmm, lurer på hva dette her egentlig er'. Vurderer til og med å skaffe noe lignende selv og spille med kompisene mine. (Intervju D3 14.04.17).

## 6.4 Nivå 2.



Ut ifra kommentarene og tilbakemeldingene kan det se ut som om kortene mine er noe annerledes fra originalspillet, men ikke veldig. Alle deltakerne var klar over at dette ikke var originale kort, og det lå i bevisstheten deres mens vi spilte på en eller annen måte. Men opplevde deltakerne mine disse møtene som kunst eller som spillmøter? Hvis vi ser på kommentarene fra D1, kan det virke som om kortene mine virkelig ga uttrykk for at dette var basert på sanne hendelser og personer, da han sier at det "[...] gir mer inntrykk av at dette er personen du har." (Intervju D1 11.04.17). Dette var ikke et intendert mål, men jeg ser det absolutt ikke som negativt. "Etherel", "Kathool", "Disagreeing Sister" og "Helpful Sister-In-Law", "Agreeing Sister" og "Etherels Love Interest" er alle representanter av ekte mennesker som sto på sidelinjen og observerte eller involverte seg i det voldelige forholdet. Og når søsterkortene blir omtalt slik som D1 snakker om dem, samt "Kathool" slik D3 snakket om ham i forrige delkapittel, vil jeg mene at jeg har gjort en god jobb i å få frem dette, i hvert fall når det gjelder tre av kortene, nemlig "Helpful Sister-In-Law", "Disagreeing Sister" og "Kathool". Men hva med resten av de nevnte personkortene? D4 spurte jo om hvorfor søsterkortene var goblins, og "Agreeing Sister" er jo en havperson. Hadde han ikke sett det kortet da? Eller tenkte han ikke på det da han snakket om søsterkortene? Ble det røde og det hvite søsterkortet lagt merke til fordi de hadde samme bilde? Men hva med "Etherel" og "Etherels Love Interest", som har samme navnet i tittelen? Den eneste koblingen mellom de to kom fra D3, som spurte "Var du utro?" (D3 23.03.17 1. gang) en gang vi snakket om det. Men det var ingen andre som dro noen koblinger eller snakket om de to kortene som tilhørende kort. Hvorfor fikk noen kort mer personstatus enn andre? Her kommer vi tilbake til temaet i delkapittelet om kort som skilte seg ut, og dermed forsøker jeg å svare på disse spørsmålene i samme delkapittelet som dem i konklusjonsdelen.

## 6.5 Forbedringspotensial.

Her viser jeg til kommentarene som omhandlet eventuelle forbedringer som kunne ha blitt gjort. Dette er tatt med fordi det er viktig å vise til verkets "shortcomings", og det kan være nyttig å ta med i og med at det kan virke inn på konklusjonen om jeg har nådd målet mitt eller ikke. Er det behov for mange forbedringer, kan det virke som om verket ikke var godt nok gjennomført, mens hvis det blir nevnt noen få, kan det være greit å være klar over i eventuelle oppfølgingsprosjekter.

### 6.5 Nivå 1.

D1, akkurat som D3, kommenterte at det gjerne kunne vært noen boosts i spillet. Men D1 tenkte på en annen form for boost, da han sa "En boost hvis du hadde fått ut alle." (D1 10.04.17 3. gang), og da snakket han om hvis en fikk ut alle av en type på bordet, slik som "Fool Me Once", "Shame on You", "Fool Me Twice" og "Shame on Me". Men utenom det hentyder kommentarene hans på at han opplevde spillet som godt laget, for da jeg spurte ham om han syntes bilde og tittel på kortene passet overens, lød svaret hans:

De passet liksom overens, i forhold til hva type spill vi spiller. Det er jo fantasy og lignende. Jeg følte i alle fall at det passet overens. Det var ikke noe som jeg bet meg merke i, egentlig, at det var noe som ikke passet. [...] Kortene er jo egentlig ganske godt bygd opp mot hverandre. Begge kortstokkene er jo kraftige, og begge kortstokkene kan slå hverandre uansett hva som egentlig blir lagt på bordet. Kanskje den ene kortstokken følte jeg kanskje manglet det for å fjerne Enchantments eller noe lignende. Den røde og blå. Den manglet kanskje noe som kunne ha fjernet en Enchantment, eller gå til motangrep mot Enchantments eller noe lignende. For den hvite kortstokken hadde jo ganske mye av det. (11.04.17).

For ham var ikke dette den største mangelen, da det kom frem at "Bruker du kortstokken rett, så skal en i utgangspunktet ikke ha behov for å ha det." (11.04.17), men det kunne ha gitt kortstokken en liten løft, i hvert fall i forhold til mer erfarne spillere. D3 sa også på et tidspunkt at han "[...] trenger noe som tar gemstona [...]." (D3 20.03.17 2. gang).

### 6.5 Nivå 2.

Akkurat som med originale MTG-decks, er det alltid noe en skulle ønske var bedre eller annerledes. Det er derfor det er så populært å sette sammen egne dekker, for da kan en forandre dem etter hvert som man møter nye utfordringer og lærer svakhetene til dekken en har satt sammen. MTG har til og

med en egen side hvor en kan lese seg opp på hint og tips når en skal bygge en deck<sup>12</sup>. Og selvfølgelig ser jeg at deckene mine kunne vært annerledes, at det kunne ha vært kort som fjernet mana, flere kort som ble sterkere og/eller fikk flere egenskaper når alle deres "artsfrender" var på bordet og tilsvarende. Men hadde jeg tjent på det? Man hører ofte at det enkle er det beste, og mine dekker er temmelig enkelt bygd opp i forhold til MTG-standard. Den ene er ensfarget, den andre er tofarget, og innenfor MTG blir ikke en deck ansett som vanskelig å mestre før den består av tre eller flere farger, da det blir en utfordring å få riktig mana og vite hvilke kort en skal kjøpe ut først. Målet var at begge deckene skulle ha muligheten til å vinne, og at utfallet og varigheten av spillet skulle variere alt etter hvilke kort en fikk på hånd og deretter kjøpt ut. Men er det andre elementer jeg kunne ha gjort annerledes? Kunne jeg ha konsentrert meg om færre elementer fra forholdet? Ville det ha fremmet bakgrunnshistorien? Og hvordan ville opplevelsen av spillet vært da?

### 6.6 Illeris' fem posisjoner.

Disse posisjonene har jeg tatt med da jeg kan bruke disse til å begrunne plasseringen av prosjektet mitt i forhold til "motpolene" (ytterpunktene) spillmøte og kunstverk, da det virker inn på deltakernes opplevelse av verket. Opplevde de det mer som kunst, eller mer som et sosialt spillmøte? Skiftet det, eller holdt den samme oppfattelsen av møtene gjennom hele prosjektet?

Av de fem posisjonene føler jeg at det er naturlig å tildele meg selv en performerposisjon, da jeg hadde et mål med spillingen, og jeg skulle prøve å formidle en personlig historie gjennom kortene. Men denne var ikke så veldig aktiv, annet enn de gangene jeg fortalte om bakgrunnshistorien til D3 og D4. Utenom det trakk jeg meg tilbake for å la andre posisjoner ta over, og ble kun noe fremtredende de gangene det ble snakk om kortene i forbindelse med at jeg hadde laget dem eller kunne ha gjort noe annerledes med dem, slik som for eksempel da D4 begynte å spørre om søsterkortene "Disagreeing Sister" og "Helpful Sister-In-Law". Dermed kan en på en måte si at performerposisjonen var parat til å tre frem hvis det trengtes, men trakk seg ellers til siden og lot de andre posisjonene komme til.

Objektposisjonen kan tildeles kortene, men dette er også en posisjon som ikke var så voldsomt fremtredende, da objektet ikke talte for seg selv og det trengtes av og til forklaringer på enkelte av

---

<sup>12</sup> For å se denne nettsiden, se denne linken:

<http://magic.wizards.com/en/gameplay/how-to-build-a-deck>

Hentet 30.04.17

kortene, enten om opphav eller bruk. Derfor ser en at det egentlig ikke kunne ha stått på en utstilling uten noen form for introduksjon, enten muntlig eller skriftlig, da ikke alle kjenner til MTG, og selv de som gjør det er ikke hundre prosent sikre på alle egenskapene og deres bruksområder. Dessuten var publikumsposisjonen, som kan tildeles deltakerne, mer aktiv i den grad at de kunne stille spørsmål, interagerte med kortene etter MTGs regler, og de sto mer ansvarlige for sin opplevelse av spillet. Selvfølgelig ble nok opplevelsen styrt av bakgrunnshistorien, altså temaposisjonen (da det ikke var noen andre verk å sammenligne kortene mine med), men likevel hadde de muligheten til å gå inn i dette prosjektet som gamere, og dermed opprettholde en gamer-modus mens vi spilte, eller velge å gå ut av denne modusen og studere kortene med et mer kunstnerisk blikk, vurdere dem og gjøre seg opp en mening om dem.

Omgivelsesposisjonen er, som jeg allerede har nevnt, spillkonteksten, rommene vi oppholdt oss i mens vi spilte, og er dessverre en posisjon jeg ikke kunne ha gjort så mye med, med mindre jeg skulle ha leid et lokale hvor jeg traff alle deltakerne alle gangene, eller hatt et fast rom til alle møtene. Men dette ble vanskelig da det ikke alltid passet for alle deltakerne å kjøre noe sted. Men en kan stille seg det spørsmålet om det ikke var tjenlig for mitt verk å oppleve det i hjemlige omgivelser, da dette er basert på hendelser som ofte forekommer i hjemmet? Jeg har ikke snakket med deltakerne mine om det, men dette var kanskje en faktor som muligens forsterket opplevelsen til en viss grad, i hvert fall etter at de fikk vite historien bak kortene. Men det kan også være en forsterkende grunn til at de gikk inn i et gamer-modus når de spilte mot meg, da spill, både elektroniske og ikke-elektroniske, også er noe som forekommer som oftest i det private hjem.

Alt i alt kan det virke som at publikumsposisjonen var den mest aktive, men dette er noe som er vanskelig å måle, da deltakerne kan være uenige med meg, og for eksempel sitte med følelsen av performerposisjonen var den mest fremtredende da jeg satt der sammen med dem, og de kunne når som helst få vite mer av historien bak hvis de bare spurte om det. Dessuten kan også kjennskapen til at det var jeg som hadde laget kortene virke inn på dette. Jeg kan egentlig bare vise hvilke posisjoner som kunne tildeles de forskjellige elementene, og gå ut ifra hva jeg selv følte i ettertid. Men hvordan hadde opplevelsen av kortene vært hvis jeg faktisk hadde leid et fast lokale til alle møtene? Et lokale som kunne minne mer om et galleri, for eksempel? Hadde *spillet* og *spillassosiasjonene* vært mest fremtredende, eller hadde *temaposisjonen* komme tydeligere frem?

## 6.7 Konklusjon.

Før jeg begynner på konklusjonen, vil jeg bare friske opp hukommelsen om hva forskningsspørsmålene mine er:

1. Hvordan kan jeg bruke MTG som utgangspunkt til å lage et kortspill som kan formidle en personlig historie?
2. Hvordan oppleves det å spille et MTG-inspirert kortspill basert på en personlig historie?

Noen av punktene som jeg drøftet i analysen vil bli fordelt inn under de to forskningsspørsmålene i den grad at de kan bidra til å trekke en konklusjon til spørsmålet.

## 6.8 Forskningsspørsmål 1: MTG som utgangspunkt for å formidle en personlig historie.

Da tilskuernes personlige bakgrunn og tidligere opplevelser hadde spilt inn på hvordan de opplevde kortene, vil jeg konkludere med at selv om det var øyeblikket *der og da* som sto i fokus, burde det likevel vært en eller annen form for innledning til hva disse kortene var basert på, da gjerne gjennom et lite skriv eller lignende, slik som D1 snakket om, dette hvis det var å formidle bakgrunnshistorien, gjennom en tradisjonell ritualutstilling eller et mer interaktivt møte mellom tilskuer og verk, som var hovedmålet. Hvis målet var at de som fikk oppleve dette verket klarte å komme nærmest mulig historien bak kortene, vil jeg påstå at mitt forsøk på å oppnå målet mitt fungerte mindre godt, i hvert fall hvis en skal gå ut ifra kommentarene fra deltakerne i dette prosjektet. Jeg ser nemlig at D3 og D4 ikke dro helt riktige koblingene før jeg fortalte dem hva jeg hadde opplevd. I stedet var de mer fokusert på hvordan de skulle spille. Jeg er ikke helt sikker på D3, men jeg tror at D4 i tillegg aldri hadde stilt spørsmål angående de forskjellige kortene, da han hadde et voldsomt konkurranseinstinkt og hadde alltid som mål å slå meg, og fokuserte derfor heller på den delen av opplevelsen med disse kortene. Dessuten hadde han et lite filter på hva han kunne finne på å si, noe som vi kan se i kommentaren hans om "Image of Forced Love", hvor han nesten ikke våget å si noe (D4 30.03.17 1. gang). Dette kunne muligens ha hindret ham fra å spørre meg ut hvis det var noe han lurte på, spesielt hvis det var noe om de mer "edgy" kortene. D1 og D2 kan jeg ikke bruke i denne konklusjonen, da de kjente til historien fra før. Men jeg vil legge til at selv om jeg kunne se antydninger til noe annet i kommentarene de kom med mens vi spilte, mente begge at de ikke ble påvirket av bakgrunnshistorien – noe som for øvrig og ble sagt av D4 – da de gikk inn i prosjektet som gamere. Men hvis målet var at de som fikk se og spille med kortene skulle kunne få bestemte assosiasjoner, og at det ikke var så viktig om de kom frem til slik det faktisk var, vil jeg si at mitt



forsøk på å oppnå det målet har fungert godt, da alle deltakerne mine la merke til at det var noe med kortene, til og med de som spilte noen runder uten å kjenne til bakgrunnshistorien. Det var visse koblinger som dukket opp, og D3 og D4 hadde begge en "aha"-opplevelse da de endelig ble fortalt hva kortene var basert på. Og er det egentlig så viktig om de analyserer hundre prosent riktig? Målet med kortene var å skape en interaksjon, et møte mellom kunstverk og tilskuer, og det er nettopp det jeg har gjort. De hadde det gøy, og alle syntes spillet var godt laget. Jeg har til og med introdusert en ny person for MTG, som nå har blitt mer nysgjerrig på spillet. Jeg vil konkludere med at jeg har gjort et godt forsøk på å oppnå målet mitt, for det var aldri et krav om at de som opplevde verket skulle klare å assosiere seg frem til historien slik den var.

### 6.9 Forskningsspørsmål 2: Opplevelsen av kortene.

Alt i alt virker det som om deltakerne hadde det gøy mens de spilte, og at de syntes det var en stilig måte å formidle en personlig historie. Ut ifra kommentarene ser vi at noen opplevde det som lærerikt, og to av deltakerne (D1 og D3) har funnet ut at de vil kjøpe inn originale MTG-kort for å kunne spille mer med andre personer i fremtiden. Selv om tre av dem mener at bakgrunnshistorien ikke var så fremtredende for dem, viser likevel kommentarene deres at de var bevisst på den, og at den til stadighet poppet frem her og der mens vi spilte. En endelig konklusjon av opplevelsen av et slikt prosjekt er vanskelig å gi, da det ikke er målbare materialer, men personlige, ikke-målbare meninger og holdninger, slik som var vanlig innenfor den nordamerikanske versjonen av fenomenologien. I stedet kan jeg bare vise til kommentarene som ble gitt, da særlig innenfor plasseringen av mitt prosjekt i forhold til "motpolene" spillmøte og kunstverk, samt hvordan enkelte kort skilte seg mer ut.

#### 6.9.1 Plassering i forhold til ytterpunktene spillmøte og kunstverk.



Current title card as of 2016, featuring caricatures of hosts Avidan (left) and Hanson (right), 2017

Slik verket mitt ble presentert for deltakerne, kan vi se at det finnes elementer fra begge alternativene. Men hadde det for eksempel vært elektronisk, slik som *That Dragon*, *Cancer* eller *Kholat*, hadde det vært en ren spillsammenheng. Spillerne hadde nok tenkt over historien

bak spillet, men de hadde ikke hatt muligheten til å diskutere det sammen med noen der og da, med mindre de satt sammen med noen og spilte. Da kunne det ha minnet mer om en "Lets Play", som det finnes mye av på YouTube nå. Et eksempel er Game Grumps, som består av stemmeskuespilleren og animatøren Arin Hanson og komikeren og musikeren Dan Avidan. De to spiller spill sammen og kommenterer dem, og jeg mener at dette ikke kan kalles et interaktivt kunstverk, men at det heller mer mot ytterpunktet spillmøte, da de gjør det for å underholde andre på nettet, og fordi de snakker ikke om spillene som kunst, men som en form for tidsfordriv. Grunnen til at mitt verk heller mer mot at det er et kunstverk ligger i Illeris' fem posisjoner, siden vi kan på en måte si at det oppsto en dialog mellom publikumsposisjonen og performerposisjonen, da jeg ønsket at deltakerne skulle oppleve kortene mine i sitt eget tempo og slik de selv ønsket, men likevel var jeg tilgjengelig hvis de følte at de trengte meg. Denne dialogen oppsto på grunn av objektposisjonen, som var et fysisk produkt som lå foran oss og kunne diskuteres og interageres med – og som attpåtil krevde to mennesker for å kunne spilles – samt til dels temaposisjonen, som var bakgrunnen for deler av samtalen og intervjuene. Hadde det helt mer mot et spillmøte, hadde ikke deltakerne stilt spørsmål ved kortene og forventet å få et svar, da en vanligvis ikke kan snakke med skaperen bak et spill. De var bevisste på at jeg var skaperen, de visste at hvis de lurte på noe, fikk de svar, og noen av dem kom i tillegg med forslag til hvordan jeg kunne ha gjort det bedre. Omgivelsesposisjonen, derimot, gjorde nok at det kunne helle mot spillmøte, da hjemlige omgivelser i denne sammenhengen gjerne assosieres med spill, og ikke kunst. Deltakerne opplevde nok verket mitt mer som et spillmøte *mens de spilte*, noe kommentarene deres hinter mot, men skiftet over til å se på det som kunst, eller i hvert fall et håndverk, idet for eksempel performerposisjonen ble mer aktiv enn de andre gjennom forklaringer av bakgrunnen, eller når publikumsposisjonen ble mer aktiv gjennom en kunnskapssøkende dialog mellom skaper og tilskuer. I og med at det i tillegg var en forskningsbasert begrunnelse for at jeg satte meg ned med de fire deltakerne og spilte med dem, vil jeg mene at dette styrker konklusjonen min at dette heller mer mot at det er et kunstverk og ikke et vanlig spillmøte mellom to mennesker. Derav kan jeg også bruke mitt eget verk som et argument på at spill er kunst.

## 6.9.2 Hvordan stikker enkelte av kortene seg mer ut?



Nissa's Chosen, 2009

Nissa Revane, 2009

Sorin Markov, 2012

Alle deltakerne mente i intervjuene at det ikke var noen kort som skilte seg mer ut enn resten. Da jeg spurte for eksempel D3 om han syntes det var noen kort som ikke passet overens med resten, svarte han:

Egentlig ikke. Følte at det kom overens med at det liksom hørtes sammen [...]. Det var ikke noen kort som bare var 'hva gjør du her?'. [...] Jeg vil nå si at de bygde oppå hverandre, egentlig. Det ene kortet ga et annet en fordel [...]. (Intervju D3 14.04.17).

Men likevel var det noen kort som ble mer bemerket enn resten, og disse var "Sudden Abortion", "Image of Forced Love" og Token-kortet. I tillegg ble noen personkort mer kommentert enn andre, og det var "Disagreeing Sister" og "Helpful Sister-In-Law". Interessen som ble rettet mot "Sudden Abortion" tror jeg rett og slett kommer av motivet og tittelen, da en ikke kan finne andre kort innen MTG som bruker ordet "abortion", og bildet skiller seg også kraftig ut, da en ikke kan finne noe tilsvarende blant de originale kortene. MTG viser ikke gravide kvinner, eller gravide Creatures for den sakens skyld. De kan hinte til spesielle forhold mellom Creatures og Planeswalker, slik som "Nissa's Chosen", som tyder på at akkurat denne Creaturen, som viser en mannlig alv, har et tettere forhold til Nissa Revane, en kvinnelig alv-Planeswalker<sup>13</sup> innenfor MTG som startet som ren grønn magiker, men ble, etter hvert som det kom flere og flere generasjoner av MTG, påvirket av Sorin

<sup>13</sup> For å se kortene til alle Planeswalkers innenfor MTG, se denne linken: <http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?type=+%5BPlaneswalker%5D>  
Hentet 29.04.17

Markov, en vampyr-Planeswalker som bruker svart magi, og fikk dermed innslag av svart i den ellers grønne dekken sin. Dette kan minne om "Etherels Love Interest", som viser at det er et spesielt forhold mellom "Etherel" og den Creaturen. Men MTG går ikke lenger inn på familielignende forhold enn det, og dermed er det temmelig uvanlig å se et MTG-lignende kort som viser en blødende, gravid kvinne, med mindre det er "fan made", slik som mitt. Dessuten er motivet ganske tydelig med blodet og de tre hodeskallene i bakgrunnen, og mest sannsynlig er dette en påvirkende årsak. I tillegg er dette kortet ganske aggressivt, litt "in your face", da det kan brukes når som helst i spillet, og det forhindrer motspilleren i å legge ut Creatures. I stedet går Creaturen rett i graveyarden, noe som er mer ergerlig enn å få det sendt tilbake til hånden.



Forced Worship, 2011



Forced Fruition, 2007



Forced Adaptation, 2013

"Image of Forced Love" tror jeg ble bemerket av D3 fordi det ikke er godtatt i vårt samfunn at noe eller noen påtvinger noen et kjærlighetsløst partnerskap, selv om vi vet at det forekommer i noen tilfeller, slik som foreldre som holder sammen kun for barnas skyld. Tvungen kjærlighet blir gjerne forbundet med tvangsekteskap, som ikke er lovlig i Norge. Dessuten er D3 ganske ung, den yngste av deltakerne, og er da muligens påvirket av det nye synet på kjærlighet som har dukket opp de siste årene, nemlig at kjærlighet er kjærlighet, uansett rase, bakgrunn, økonomisk ståsted eller kjønn, lenge begge går inn i det frivillig, fullt vitende om hva det vil innebære. Vi står alle fritt til å elske den vi vil, og ingen skal tvinges til å være med på noe de ikke vil. Vi er veldig opptatt av at alle skal ha et godt psykososialt miljø, både i skolen, i arbeidslivet og hjemme. Men om D3's alder er den avgjørende faktoren her, kan jeg ikke si med sikkerhet, men det er en potensiell forklaring. Når det gjelder D4 tror jeg faktisk at hans bemerkelse av "Image of Forced Love" faktisk kommer av at den ene runden ble avsluttet meget fort (omtrent ti minutter), og det var den Creaturen han slo meg med.

Dessuten er også dette er kort som skiller seg ut fra MTG, da en ikke kan finne kort som har tilsvarende tittel. Det finnes kort som bruker ordet "forced", som for eksempel "Forced Worship", "Forced Fruition" og "Forced Adaptation", mens ordet "love" blir noe mer sjeldent brukt innenfor de originale kortene. En kan for eksempel finne "Beloved Chaplain", men de fleste kortene en kan finne på nettet som inneholder ordet "love" i tittelen er som regel uoriginale som har blitt laget på nettsiden MTG Cardsmith, hvor en kan sette inn egne bilder og selvvalgt tekst i faste MTG-rammer, med MTG symboler, slik som for eksempel "Sigyn, Loki's Beloved" og "Aphrodite lady of love". Kortets noe uvanlige tema, sammen med måten det ble brukt på, tror jeg også gjorde at det ble lettere lagt merke til enn de andre kortene i deckene. Dessuten var det rimelig lett å få ut på bordet da det ikke koster så mye, noe som førte til at det ble ganske ofte satt ut i spill.



Beloved Chaplain, 2001



Sigyn, Loki's Beloved, 2016



Aphrodite lady of love, 2015



Reborn Hope, 2009



Soaring Hope, 2007

Når det gjelder Token-kortet, tror jeg det rett og slett er motivet og D2's humor som startet interessen for det kortet, samt at jeg nevnte det nye kallenavnet hun hadde gitt det til D3. Det ble en "running joke" som jeg la opp til selv. Kortet i seg selv kan minne litt om "Reborn Hope", både tittel- og bildemessig, og innenfor MTG kan en finne en del kort som bruker ordet "hope", slik som

"Soaring Hope", "Thief of Hope" og "Emissary of Hope". Sånn sett er ikke temaet ukjent innenfor MTG-universet. Derfor tror jeg det var rent tilfeldig, og kanskje det at det er så mange av dem i spillet (ti stykker), som gjorde at D2 bet merke i motivet og begynte å vitse om det. Det skjedde ikke før etter at det hadde kommet en del av dem på bordet, og da er man nesten nødt til å faktisk legge merke til den.



Thief of Hope, 2004



Emissary of Hope, 2004



"Disagreeing Sister" og "Helpful Sister-In-Law", som representerer en og samme person, tror jeg ble lagt merke til rett og slett fordi det samme bildet blir brukt på begge kortene. Men hva med da "Repeating Nightmare", "Neverending Nightmare" og "Repeating Lies", som har det samme motivet, bare i forskjellige farger? Eller "Vengeful

Wishing", "Secretive Rebellious Shaman" og "Rebellious Shaman", som også har det samme motivet, bare at øynene og munnen endrer seg fra kort til kort? Hvis det var motivet som gjorde at søsterkortene fikk ekstra oppmerksomhet, skulle kanskje de nevnte kortene fått det samme. Men jeg har en mistanke om at de siste tre kortene ("Vengeful Wishing" og dens like) ikke ble så voldsomt lagt merke i av den enkle grunnen at en må nesten se dem ved siden av hverandre for å kunne se forskjellene, i og med at de også har samme farge på rammene, i motsetning til søsterkortene, hvor



den ene er hvit og den andre er rød. I tillegg kom ikke noen av de nevnte kortene så ofte på bordet som det søsterkortene gjorde, da de er dyrere å bruke, samt at noen av dem har spillerne en tendens til å spare til de riktige øyeblikkene, slik som "Neverending Nightmare", og dermed sørget en for at det nesten aldri ble brukt. Når det først ble brukt, var det

gjærne i desperate forsøk på å vinne spillet, slik som da den ene deltakeren brukte det på to Creature-kort som ikke gjorde noe særlig skade i utgangspunktet. Dessuten tok det lang tid før noen så nytten av "Repeating Lies", da det ikke gikk opp for hverken meg eller deltakerne at dette kortet kunne brukes til å gjøre at Artifact-kortene gjorde mindre skade når de blokkerte. Det kortet kom sent i bruk, og innen den tid hadde jeg og noen av deltakerne allerede spilt ferdig. Repetisjonskortene ("Repeating Nightmare", "Neverending Nightmare" og "Repeating Lies"), akkurat som søsterkortene, har forskjellige farger på rammene, noe som kunne ha vært en avgjørende faktor som gjorde dem mer synlige, men i og med at de ble brukt relativt lite i forhold til de andre kortene, kom de ikke så tydelig frem. Søsterkortene var billigere enn noen av de andre kortene som ligner på hverandre, og kom derfor fort ut i spill. Dessuten er det lett å like "Helpful Sister-In-Law", da denne har egenskapen Vigilance, noe som gjør at den ikke blir tappet av å angripe. Og det er lett å mislike "Diagreeing Sister", da en må betale to røde mana hver runde for å kunne beholde kortet på bordet. Dette er også faktorer som kan påvirke hvilke kort en husker i ettertid.

## 6.10 Avslutning.

Jeg konkluderte med at jeg har klart å svare på forskningsspørsmålene mine i den grad at jeg har nådd målet med oppgaven, som var å forske på om det var mulig å formidle en historie gjennom MTG-kort, og hvordan det opplevdes å spille med disse kortene. Samtidig har jeg vist at mitt prosjekt kan brukes som et argument for at spill kan være kunst, da jeg har gitt argumenter for hvorfor kortene heller mer mot et kunstverk enn et sosialt spillmøte.

## 7. Veien videre.

### 7.1 *Etherels Revenge.*

Allerede nå sitter jeg med ideer til hva jeg kan gjøre videre i et nytt prosjekt, nemlig et som har fått den midlertidige tittelen *Etherels Revenge*, hvor jeg lager en deck til Knut, som skal være ren svart, da han hjalp meg mye i ettertiden etter Kathool, og fordi han har en tendens til å ofre mye av seg selv for å kunne hjelpe andre i å oppnå målene sine, og svart er den fargen innenfor MTG som har en tendens til å ofre sine egne dyr for å oppnå målene sine, bruke mye av egenskapen Fear og hente dyrene sine tilbake fra graveyarden. I tillegg ønsker jeg å lage en ny "Etherel"-deck som er mer hevnbasert, og som blir blandet med svart grunnet Knut, akkurat som Nissa Revane ble etter at hun hadde samarbeidet med Sorin Markov. Noen av de eksisterende kortene kunne ha blitt brukt, men jeg ser for meg at jeg hadde byttet ut halvparten. "Kathool"-deken vil da få noen booster-kort slik at også han har en mulighet til å vinne, da det blir to mot en. Jeg håper at dette prosjektet, sammen med flere prosjekter som muligens vil følge, kan bli mer synlig ved at jeg får stilt det ut, lagt ut filmer av det når den blir spilt på YouTube og tilsvarende, slik at den kan bli brukt som et eksempel i den pågående diskusjonen om hvorvidt spill er kunst eller ikke.

### 7.2 Forbedringspotensial.

Jeg ser, ut ifra kommentarene til deltakerne, at jeg kunne ha laget noen boostere til spillet, slik at når jeg hadde spilt noen runder med personene, kunne jeg ha introdusert noen nye kort. Dette for at spillet ikke skulle oppleves som kjedelig og repeterende etter en stund, men stadig ha innslag av nye ting å se og oppleve. Jeg tenker at jeg kunne ha brukt noen få fragmenter eller aspekter fra det voldelige forholdet, slik som følelsen av isolering, frykt og smerte, laget flere kort som omhandlet det samme, slik som "Image of Hope", "Undying Hope" og Hope-Token, og brukt boosterne til å introdusere nye aspekter og innsynsvinkler, dette for at det ikke skulle bli for mye å forholde seg til på en gang, men tillat at nye elementer ble presentert gradvis. Mest sannsynlig hadde jeg ikke kunnet vist så mange fragmenter fra forholdet som jeg har klart å få med i dette prosjektet, og deckene hadde muligens vært en del tynnere med mindre jeg skulle ha melket de forskjellige temaene mer enn nødvendig. Deltakerne kunne til og med ha opplevd at de fikk alt inn med teskje, men det hadde likevel vært interessant å se om resultatene fra spillsekvensene og intervjuene hadde blitt annerledes. Jeg må også nevne at jeg gjerne ville ha spilt oppi spillkofferten med de endelige deckboksene, da jeg tror at deltakerne hadde opplevd verket som mer gjennomført, men ingen av disse var helt ferdige da jeg traff deltakerne mine.



I tillegg til å ha jobbet mer med kortene, ser jeg at jeg kunne ha brukt Illeris' fem posisjoner mer. Jeg kunne ha leid et galleri-lignende lokale (rett og slett fordi dette er et kunstprosjekt) og spilt der, og deretter sammenlignet kommentarene og reaksjonene som dukket opp der med de som kom frem når vi spilte i mer hjemlige trakter, dette for å kunne sette mer fokus på innvirkningen av omgivelsesposisjonen, og hvordan utfallet eventuelt ble annerledes. I tillegg kunne jeg ha sørget for at deltakerne ikke bare spilte mot meg, men kanskje en tredjepart, en utenforstående som ikke hadde laget kortene, men som kjente til temaposisjonen. Eller de kunne ha spilt mot hverandre, dette fordi at på den måten hadde jeg effektivt klart å fjerne performerposisjonen, og dermed kunne publikumsposisjonen og objektposisjonen kommet enda tydeligere frem. Hva hadde deltakerne sagt da? Hvordan hadde opplevelsen av kortene endret seg? Hadde den endret seg? Og hvis jeg da hadde kombinert dette med forandringene jeg ville ha gjort på deckene, kunne jeg ha spilt langt flere ganger og undersøkt flere aspekter, da den gradvise introduksjonen av nye kort forhåpentligvis hadde sørget for at spillet ikke ble kjedelig etter en stund.

Et annet interessant aspekt jeg kunne ha undersøkt mer, er bakgrunnen til spillerne, og hvordan denne påvirket opplevelsen av kortene mine. Et eksempel kunne jo ha vært å ha flere deltakere, hvor halvparten av dem var gamere, mens den andre halvparten ikke interesserte seg for spill i det hele tatt. Det hadde selvfølgelig vært tidkrevende å lære de ikke-spillinteresserte reglene og rekkefølgen på handlingene, men jeg klarte det med D3. Det kunne nemlig vært spennende og lærerikt å se hvordan deres prefererte fritidssysler spilte inn på opplevelsen av verket. Kanskje jeg til og med hadde opplevd at de ikke-spillinteresserte så lettere koblingen til bakgrunnshistorien? Men det kan også være at frustrasjonen av å lære noe helt nytt og en anelse komplisert kunne ha dominert fokuset deres. Jeg ville uansett ha vært forsiktig med å inkludere deltakere som har opplevd tilsvarende forhold som meg, da dette ikke er ment som en psykologisk undersøkelse. Dessuten kunne det ha vært litt skummelt med tanke på retraumatisering. Hvis jeg skulle ha inkludert deltakere med lignende bakgrunn, ville jeg i så fall ha gått i samarbeid med en psykolog eller psykologi-student som muligens kunne ha avverget de minst ønskelige reaksjonene og utfallene. Da hadde dette blitt en langt større oppgave, og muligens en anelse for bred i forhold til en masteravhandling.

Ut ifra noen av problemene jeg møtte på underveis, ser jeg at jeg kunne ha undersøkt reglene til spillet jeg brukte grundigere, da jeg ser at jeg brukte mye tid på å diskutere disse med deltakerne, tid som kunne ha blitt brukt på å anskaffe mer relevant materiale til oppgaven. I tillegg kunne jeg ha

laget et skriv om hvordan reglene var, slik at jeg hadde sluppet at deltakere som var vant til en eldre spillemåte ble forvirret, men var forberedt før vi begynte å spille. Jeg ser at dette ville ha gjort undersøkelsen mer effektiv, og at jeg muligens har gått glipp av interessante kommentarer grunnet min mangelfulle kunnskap.

### 7.3 Nicolas Bourriaud og relasjonell kunst.

Jeg ser at i min tekst har jeg beskrevet verket mitt som et interaktivt kunstverk, men jeg kunne også ha kalt det relasjonelt, da det åpnet for en dialog mellom tilskuer, kunstverk og/eller omviser/kunstner *slik det ble vist til deltakerne*. Den avsluttende delen av denne masteroppgaven, nemlig utstillingen – slik jeg ser for meg at den blir – kan ikke kalles for relasjonell, da det vil minne mer om en tradisjonell gallerivisning. Jeg tok ikke med denne teorien i teorikapittelet da jeg ville konsentrere meg om diskusjonen rundt spill og kunst, men jeg viser kort til den her da den er rimelig aktuell for mitt verk.

Nicolas Bourriaud (f. 1965) er kunstkritiker og kurator, og har blant annet ledet Palais de Tokyo i Paris. Hans navn knyttes gjerne til begrepet relasjonell estetikk og til 1990-årenes kunstpraksiser. Den relasjonelle estetikken befatter seg med en ny type kunstverk, der vekten legges på kunstens sosiale funksjon og på dens flyktige eller fluktuerende karakter. Kunsten er produktiv og betrakteren kan bli en deltaker. (Bourriaud, 2007, bokomslaget).

Etter at kunsten gikk vekk fra å være et overklassesymbol til å bli mer tilgjengelig for allmennheten, har den fått en sterkere rolle innenfor relasjonelle sammenkomster. Nicolas Bourriaud beskriver relasjonell kunst som "en form for kunst der intersubjektiviteten er essensen. De sentrale temaene spinner rundt «det å være sammen», «møtet» mellom betrakter og bilde, og den kollektive meningsproduksjonen." (2007, s. 19). Relasjonell kunst er altså "en kunst som tar sfæren av menneskelig samhandling og dens sosiale sammenheng som teoretisk horisont, heller enn å bekrefte et symbolsk autonomt og *privat* rom [...]." (2007, s. 17). Relasjonell estetikk legger vekten på vurderingen av et kunstverk ut ifra den mellommenneskelige relasjonen som oppstår. *Rhythm O* er et eksempel på et relasjonelt verk, siden det er *samhandlingen som skjer der og da* som er selve kunstverket. Videoer og bilder som en kan dra frem i ettertid er bare bleke etterligninger av en hendelse som har skjedd.

#### 7.4 Noen avsluttende ord.

Noe av det jeg har lurt på mens jeg jobbet med dette prosjektet, er om det har forekommet annen forskning på forholdet mellom spill og kunst, men det er vanskelig å finne noe. Jeg finner mange diskusjoner om hvorvidt spill er kunst, men jeg klarer ikke å finne så mange forskningsavhandlinger. Det er mye forskning på spill i form av spillavhengighet, forholdet mellom spill og vold, og forholdet mellom spill og læring. William Robinson's masteroppgave tok for seg spill som kunst, og han konkluderte med at i noen tilfeller burde spilldesignere anses som kunstnere (Zeindler, 2015, 03.09). Men foruten ham er det ikke lett å finne flere. Hva har andre forskere kommet frem til i tilsvarende forskning? Dette er noe jeg gjerne skulle ha visst mer om, og som jeg synes skulle ha kommet tydeligere frem, i og med at spill, spillbasert læring (i skolen), elektroniske verktøy innenfor flere yrker, også kunstneriske yrker, blir mer og mer vanlig i hverdagen vår.

Gjennom denne oppgaven har jeg blitt mer bevisst på deltakeres bakgrunn, og jeg ser at siden jeg måtte ty til venner og bekjente – da jeg slet med å finne frivillige deltakere utenfor min omgangskrets – har jeg endt opp med kun gamere. Resultatene, som jeg allerede har nevnt, kunne ha vært meget annerledes hvis jeg hadde funnet andre uten denne bakgrunnen. Denne realiseringen viser meg at jeg må begynne enda tidligere med å lete etter deltakere, selv om jeg går og venter på godkjenning fra NSD, slik at jeg har bedre tid til å plukke ut mennesker med ulike interesser. Jeg har også innsett at jeg må begynne tidligere å skrive, og ikke være så redd for å måtte slette sider eller hele kapitler fra teksten min. Jeg har nemlig en tendens til å kvie meg for konseptet "kill my darlings", noe som kan være temmelig hemmende i et forskningsprosjekt som dette, da en gjerne beholder den teorien, den metoden, det avsnittet eller lignende i stedet for å lete seg frem til noe som faktisk er enda mer presist eller tjenlig for oppgaven.

Noe som er meget tydelig er at jeg må øve meg mer på å skrive faglige tekster, da jeg har en tendens til å skrive "jeg føler", "jeg mener", "jeg synes" og tilsvarende. Jeg kunne muligens ha rettet opp i dette ved å unngå å skrive slik i for eksempel notatene mine etter spilløktene og intervjuene. I tillegg viser det seg at jeg har problemer med å kunne plassere elementer under riktig kapittel, da jeg måtte klippe og lime en god del etter anvisninger fra veileder. Dette kunne også ha blitt forbedret hvis jeg i forveien hadde lest flere masteroppgaver fra tidligere studenter, og virkelig satt meg inn i hva som forventes i hver del av en tekst.

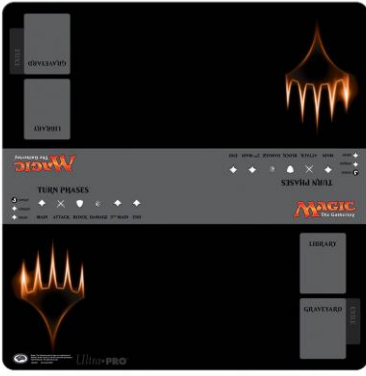
Konklusjonene jeg har kommet frem til i denne oppgaveteksten har vist meg at selv om verket mitt heller mer mot kunst slik det har blitt presentert for andre mennesker hittil, kan jeg likevel jobbe for å styrke den oppfatningen. Det kan jeg ta med meg i eksamensutstillingen. Det skal stilles ut i et galleri, noe som gjør at omgivelsesposisjonen vil styrke kunstopplevelsen (men samtidig vil jeg miste kontrollen over temaposisjonen, da mitt verk vil for første gang bli sett sammen med andres prosjekter). Denne omgivelsesposisjonen vil da gi verket mitt en kunststatus, spesielt hvis jeg stiller det ut riktig. Dermed tenker jeg at jeg kommer til å sette det på et bord, med en stol på hver side, hvor kofferten er åpen og kortene midt i et spill. Samtidig ser jeg for meg at jeg har en skjerm ved siden av som viser to personer som spiller kortene.

Det jeg gjør, gjør jeg ikke alene. Jeg har hatt et enormt støtteapparat rundt meg i denne prosessen, og jeg har hatt mye hjelp til både det fysiske produktet og den skriftlige oppgaven. Dette har fått meg til å innse at det er ikke et nederlag å ikke kunne gjøre alt alene når det kommer til kunst, da en faktisk kan ende opp med et bedre resultat når en lar folk som behersker de forskjellige områdene ta seg av dem. I fremtidige prosjekter håper jeg at jeg legger fra meg den "flink pike"-holdningen og er heller mer åpen og mottakelig for hjelp av andre. Derfor avslutter jeg på samme måten som jeg begynte: Tusen takk til alle dere som hjalp meg. Uten dere hadde ikke dette prosjektet vært mulig, og jeg hadde aldri kommet i mål i tide. Tusen hjertelig takk.

## 8. Litteraturliste.

### 8.1 Bilder:

#### 2-Player 24"x24" Battlefield Playmat for Magic



(2017). Hentet fra [http://www.ultrapro.com/product\\_info.php?products\\_id=4311](http://www.ultrapro.com/product_info.php?products_id=4311)

20.04.17

#### Aphrodite lady of love



(2015). Hentet fra <https://mtgcardsmith.com/view/aphrodite-lady-of-love>

29.04.17

## A review of Gloom: Consumed by card games



(2012). Hentet fra <http://pixelbedlam.co.uk/a-review-of-gloom-consumed-by-card-games/>

23.04.17

## «Arne on Ice»



(2011). Hentet fra <http://www.agderkunst.no/2011/08/23/asil-bothun-i-always-wanted-to-be-like-you/>

23.04.17

## Argothian Elder



(1998). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=5736>

20.04.17

## Beloved Chaplain



(2001). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=29798>

29.04.17

## Beyond Eyes



(2015). Hentet fra <http://megagames.com/cheats/beyond-eyes>

23.04.17

Current title card as of 2016, featuring caricatures of hosts Avidan (left) and Hanson (right).



(2017). Hentet fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_Grumps](https://en.wikipedia.org/wiki/Game_Grumps)

29.04.17

## Emissary of Hope



(2004). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=48153>  
29.04.17

## Forced Adaptation



(2013). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=366336>  
29.04.17



## Forced Fruition



(2007). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=146166>

29.04.17

## Forced Worship



(2011). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=230083>

29.04.17

## Honed Khopesh



(2017). Hentet fra <http://magic.wizards.com/en/products/amonkhet/cards>

20.04.17

## Kholat review: The pass



(2015). Hentet fra <http://www.polygon.com/2015/6/23/8825883/kholat-review>

23.04.17

## Magic: The Gathering® - Duels of the Planeswalkers®



(2017). Hentet fra <https://www.playstation.com/en-us/games/magic-the-gathering-duels-of-the-planeswalkers-ps3/>

11.04.17

## Nissa Revane



(2009). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?name=NISSA+REVANE>  
29.04.17

## Nissa's Chosen



(2009). Hentet fra  
<http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?printed=true&multiverseid=185699>  
29.04.17

## Plains



(2017). Hentet fra <http://magic.wizards.com/en/products/amonkhet/cards>

20.04.17

## Reborn Hope



(2009). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=175256>

29.04.17

## Richard Garfield from *Unhinged*



(2017). Hentet fra [http://mtg.gamepedia.com/Richard\\_Garfield](http://mtg.gamepedia.com/Richard_Garfield)

20.04.17

## Ryan and Amy struggle to help their other children understand Joel's plight.



(2016). Hentet fra <https://www.gamespot.com/reviews/that-dragon-cancer-review/1900-6416330/>

23.04.17

## Sigyn, Loki's Beloved



(2016). Hentet fra <https://mtgcardsmith.com/view/sigyn-lokis-beloved>

29.04.17

## Soaring Hope



(2007). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=139511>  
29.04.17

## Sorin Markov



(2012). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=238330>  
29.04.17

## Thief of Hope



(2004). Hentet fra <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=77920>  
29.04.17

## Tormenting Voice



(2017). Hentet fra <http://magic.wizards.com/en/products/amonkhet/cards>  
20.04.17

## 8.2 Bøker og artikler:

Baune, Øyvind. (2000). *Vitenskap og metode*. (7. utgave, 6. oppslag). Oslo: Falch Bok

Bourriaud, Nicolas. (2007). *Relasjonell estetikk*. Norge: Valdres Trykkeri

Dan Zahavi. (2014). Fænomenologi. I Collin, Finn & Kjøppe, Simo. (Red.), *Humanistisk videnskapsteori* (s. 187-222). København: Lindhard og Ringhof Forlag A/S

Denscombe, Martyn. (2014). *The Good Research Guide – For small-scale social research projects*. (5. utgave). England: Open University Press

Fangen, Katrine. (2010). Deltakerroller. *Deltakende observasjon*. (2. utgave). Bergen: Fagbokforlaget

Haabesland, Anny Å., Vavik, Ragnhild. (2010). *Kunst og håndverk – hva og hvorfor*. (5. oppslag). Bergen: Fagbokforlaget

Illeris, Helene. (2004). Det pædagogiske forhold som performance – ritualer og performative positioner i formidling af kunst på museer. I Krejsler, John, Kryger, Niels & Milner, Jon (Red.), *Pædagogisk antropologi - et fag i tilblivelse* (s. 119-135). Danmark: Aarhus Universitetsforlag

Rouse, Richard. (2005). *Game Design: Theory & Practice* (2. utgave). Texas: Wordware Publishing, Inc.

### 8.3 Elektroniske kilder:

Atlas Games (publikasjonsdato ikke oppgitt). Gloom.

Hentet fra <http://www.atlas-games.com/gloom/>

26.11.16

Brodtkorb, Helena. (Publiseringsdato ikke oppgitt). Materialisten.

Hentet fra [https://www.fineart.no/doc/aasil\\_boethun](https://www.fineart.no/doc/aasil_boethun)

23.04.17

Dodge, B. J. (2011, 21.02). First Steps in Board Game Design

Hentet fra

<https://web.archive.org/web/20110221170616/http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec670/boardgame/BoardGameDesign1.html>

15.02.17

Finsrud, Anne Mette, Hansen, Lone & Lillevik, Ole Greger. (2012, 27.06). Når kvinner blir hos menn som slår



Hentet fra <https://sykepleien.no/forskning/2012/06/nar-kvinner-blir-hos-menn-som-slar>

09.02.17

Gamepedia. (2017, 27.02). Richard Garfield

Hentet fra [http://mtg.gamepedia.com/Richard\\_Garfield](http://mtg.gamepedia.com/Richard_Garfield)

20.04.17

Kunstfak FoU. (Publiseringsdato ikke oppgitt). Kunstnerisk utviklingsarbeid.

Hentet fra <http://kunstfak.no/kunstnerisk-utviklingsarbeid/>

01.05.17

Kvås, Inger Lise. (2012, 27.05). Slik avslører du en mann som slår.

Hentet fra <http://www.klikk.no/helse/velvare/sexogsamliv/article758379.ece>

15.02.17

Kåss, Ingrid Wreden. (2014, 20.02). Høyere status enn partner gjør kvinner og menn mer utsatt for vold i forholdet

Hentet fra <http://kjonnsforskning.no/nb/2014/02/hoyere-status-enn-partner-gjor-kvinner-og-menn-mer-utsatt-vold-i-forholdet>

09.02.17

Melissinos, Chris. (2015, 22.09). Video Games Are One of the Most Important Art Forms in History.

*Time*

Hentet fra <http://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/>

09.04.17

Mohtbacher, Peter. (2015, 03.07). The problems with artist pay on Magic.

Hentet fra <http://www.vandalhigh.com/blog/2015/7/3/the-problems-with-artist-pay-on-magic>

20.04.17

Moriarty, Brian. (2015, 22.09). It's Becoming Harder to Deny Video Games 'Art' Status. *Time*

Hentet fra <http://time.com/collection-post/4038821/brian-moriarty-are-video-games-art/>

09.04.17

Politiet. (2012, 25.06). Hva er vold i nære relasjoner?

Hentet fra

[https://www.politi.no/rad\\_fra\\_politiet/vold\\_i\\_nare\\_relasjoner/definisjon\\_pa\\_vold\\_i\\_nare\\_relasjoner/](https://www.politi.no/rad_fra_politiet/vold_i_nare_relasjoner/definisjon_pa_vold_i_nare_relasjoner/)

09.02.17

Wikipedia. (2016, 08.11). Brian Moriarty

Hentet fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Brian\\_Moriarty](https://en.wikipedia.org/wiki/Brian_Moriarty)

20.04.17

Wikipedia. (2016, 29.11). Chris Melissinos

Hentet fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Chris\\_Melissinos](https://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Melissinos)

20.04.17

Wikipedia. (2017, 14.01). Dyatlov Pass incident

Hentet fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Dyatlov\\_Pass\\_incident](https://en.wikipedia.org/wiki/Dyatlov_Pass_incident)

25.11.16

Wikipedia. (2017, 20.01). Roger Ebert.

Hentet fra [https://no.wikipedia.org/wiki/Roger\\_Ebert](https://no.wikipedia.org/wiki/Roger_Ebert)

Hentet 20.04.17

Wikipedia. (2017, 12.01). *That Dragon, Cancer*

Hentet fra [https://en.wikipedia.org/wiki/That\\_Dragon,\\_Cancer](https://en.wikipedia.org/wiki/That_Dragon,_Cancer)

25.11.16

Zeindler, Christine. (2015, 03.09). Video games as art.

Hentet fra <http://www.concordia.ca/cunews/offices/vpaer/aar/2015/09/03/video-games-as-art.html>

04.05.17

## 9. Utdrag av transkriberinger.

Meg: (Legger ut et dyr)

D1: Jeg counter den, jeg.

Meg: (Irritert lyd) Med hvilken?

D1: Hvis det er den.

Meg: Ja. Da går den rett i graveyarden.

D1: Yess! Endelig rett!

(Begge ler)

Meg: Endelig fikk jeg brukt "Sudden Abortion"!

D1: Jeg kom plutselig på at den er blå den!

Meg: Ja.

D1: Vent nå litt. Ja, stemmer. Go for it!

(Begge ler)

D1: (Bruker "Sudden Abortion" til å stoppe meg fra å legge ut "Etherels Love Interest") Den gjorde litt godt.

Meg: Den aborten?

D1: Eh, ja.

(Begge ler)

Meg: Vil jeg i det hele tatt vite bakgrunnshistorien?

(Begge ler)

D1: Nå skal du få vite, her nå... Nei, jeg tier still.

Meg: Og stein.

D1: Og stein?

Meg: Ja, for du fikk jo ikke skade.

D1: Og liv?

Meg: Og liv. (Liten pause) Så med andre ord...

D1: Det ble jækla mye å holde styr på her nå.

Meg: (Ler)

D1: Blæ blæ blæ. Så nå må jeg gå sann: Ok, greit, e-he, mhm, mhm (ler).

Meg: Det er derfor jeg heller kan hjelpe deg litt. (Liten pause) Den beste rutina er jo untap, liv, stein, trekk.

[Deler av samtale fjernet grunnet koblingsnøkler, vi minner hverandre på forskjellige ting i spillet, eller snakker om andre ting som ikke har med kortene å gjøre.]

D1: Skulle hatt en mikrofon på øret. Med en gang noen sier triggeren "Din tur!": "Klikk! [D1], så gjør du det, så det, så det, så det... Ah, Se det, det er flott det!"

D1: (Brukte "Remove Personality" på "Rebellious Shaman") Må bare få den vekk nå! Og så får jeg et ekstra kort å jobbe med.

[Deler av samtale fjernet grunnet koblingsnøkler, vi minner hverandre på forskjellige ting i spillet, eller snakker om andre ting som ikke har med kortene å gjøre.]

Meg: I think you're dead.

D1: Yes, I'm dead. Very dead. (Kikker på terningen) Where is the minus number?

o Hvilket eller hvilke kort likte du, og hvorfor?

D1: Ja, erm... Bet meg liksom ikke så voldsomt merke i noe så voldsomt, men det derre "Sudden Abortion" og det kortet der var jo voldsomt koselig når du først fikk det til, sant vel, liksom, for det var vel det kortet som du fikk sende motstanderen sine kort i graveyarden, egentlig?

Meg: Ja, det var "Sudden Abortion".

D1: Ja, "Sudden Abortion", sant vel.

Meg: Og så var det "Remove Personality", da fikk du det tilbake på hånd.

D1: Ja, tilbake på hånd, sant vel, så liksom, eh... Hadde du en runde der du kunne bare få vekk noen av korta, og sende det tilbake på hånd, så var det greit, men det var alltid kjekest å få det vekk. Få det vekk i graveyarden.

D2: Nå må jeg bare spørre et spørsmål.

Meg: Ja.

D2: Hvis jeg putter på den "Target Creature gains +3/-3"...

Meg: Ja?

D2: ... "Until end of turn"...

Meg: Ja?

D2: Jeg kan jo ikke putte den på den. (Om "Disagreeing Sister")

Meg: Nei, da dør den.

D2: For da dør den.

Meg: Ja.

D2: Akkurat. Så hvorfor kan ikke du lage Creatures som har litt mer enn tre?

Meg: (Får ut to nye Tokens i spill)

D2: (Sarkastisk) Å nei, Cotton Candies.

(Begge ler)

D2: I dunno!

Meg: Nå kommer ikke jeg til å klare se på de som noe annet enn Cotton Candies.

D2: It's a cotton ball.

Meg: Som gror ut av bakken.

D2: I will scratch you.

(Begge ler)

D2: De er knallsnåle da.

Meg: I'll hit you with my cotton ball!

D2: Det er jo dødsbra! Det er jo sånn som er knallbra å ha.

Meg: (Ler høyt)

Meg: (Om "Still Alive") Jeg har mottatt skade hele veien, jeg, så jeg kan ikke legge på counter.

Skal vi se...

D2: No Cotton Buds for me. (Fniser)

Meg: No. Only one. And I was hoping for a Cotton Army.

D2: Jah hahahahaha. The Buds of Annabelle.

D2: (Syngende grunnet "Shame On Me": Elvis) Shame...

Meg: On me.

(Begge ler)

D2: I'm a fool...

Meg: You'll see.

D2: (Fornøyd) Ey!

- Følte du noensinne at det var ubehagelig å bruke noen av kortene mot motspilleren, å få noen kort brukt mot deg, eller se på motivene? Eventuelt hvorfor?

D2: Nei, for jeg gikk inn i dette her som en gamer. Eller kan jeg si profesjonell? Og når du da går inn i det som en profesjonell gamer, så tar du det ikke personlig, du tar- og du ser ikke på det som personlig. Du spiller. Du spiller med de kortene du har for hånd.

Meg: Så du får på en måte en distanse, du på det gjennom et filter. Men var det da noen kort som irriterte deg?

D2: Klart det. Cotton Buds.

Meg: Og det var når jeg hadde dem.

D2: Ja, klart det.

Meg: Hvorfor det, egentlig?

D2: For det ble så mange av dem! Multiply!

Meg: Jævla kaniner, liksom.

D2: Ja! No kidding. Men det var gøy òg. Det var veldig gøy, for du ble så irritert, og da kjente du at, å, dette her konkurranseinstinktet, og du bare kjente det. Arg! Det var veldig gøy.

Meg: Og så ble det på en måte enda bedre når du faktisk klarte å slå...

D2: Ja, sant! Du fikk liksom sånn derre skikkelig satisfy feeling. Du bare: Yes! Jeg vant!

D3: (Kikker litt nøyere på kortene sine) Bare creepy dyr på denne hånda.

Meg: Ok? Hvorfor syns du at de er creepy?

D3: (Om "Image of Forved Love") Can't force to love someone!

D3: Det vi holder på med nå er den kalde krigen.

Meg: (Leende) Ja.

D3: Det står på at "nå har jeg mer enn deg! Nei, jeg har mer enn deg!"

Meg: Begge bare liksom skuler på hverandre og "I will not die first!"

D3: Skal ta deg på ett slag!

(Begge ler)

D3: (Hinter til "Sudden Abortion") Får trøste meg med at du er katolikk denne gangen. Så det, så!

Meg: (Ler) Hæ? Tenker du på "Sudden Abortion" nå?

D3: Ja.

Meg: Min tur?

D3: Hva slags edgy shit er det nå du finner på?

D3: Ja. Så kan jeg hive på det kjekkeste kortet her.

Meg: Arg.

D3: "Still Alive". Still alife.

Meg: (Irritert) Cotton Army.

Meg: Ok. Bare på drit så skal jeg ha to "Indecent Proposal".

D3: (Tullestemme) Aaaaaah, så hvis jeg får bort den ene, så er jeg fortsatt fucked.

Meg: Eh, jah. Du er det. Fortsatt forlova.

D3: Ja da.

Meg: Din tur.

D3: "Aha, vi stoppa den ene forlovelsen." "Aha, hun har en til ring. Den var nede på tåen hennes."

Meg: "Jeg hadde to ringer! Ha-ha! (Ler) Det var synd!"

D3: Ja, det var veldig synd.

- Følte du noensinne at det var ubehagelig å bruke noen av kortene mot motspilleren, å få noen kort brukt mot deg, eller se på motivene? Eventuelt hvorfor?

D3: Nei. Egentlig ikke. Det ble litt sånn akward å bruke "Kathool" når jeg hørte historien. Da ble det litt sånn: No, I'm playing the bad guy.

Meg: Så du syns det var akward å spille som "Kathool", men syns du det var greit å spille som "Etherel" da?

D3: Ja, det var jo litt kjekt å... Det var jo den jeg vant mest med, så.

Meg: Jeg tror dette blir tidenes korteste runde.

D4: Ja, det var skikkelig Forced Love, dette her (fordi han har "Image of Forced Love" på bordet).

(Begge ler høyt)

D4: Vet ikke hva jeg skal tenke, egentlig.

(Begge ler)

D4: Det er nesten så en ikke våger å si noe, vet du. Det er jo ikke politisk korrekt, engang.

(Begge ler)

D4: Uff.

Meg: Her er det bare å si det du tenker.

D4: Ja. Nei, må ha den indre sensuren til tider.

D4: Jeg ser... Hva kan en si? Jeg ser temaene du kjører.

Meg: Du gjør det ja?

D4: Ja. [...] Røde-grønne tanker.

Meg: Javel?

D4: Ja, røde tanker er sånn... Ja, sånn som dette her, for eksempel. Det er nighmare og ditten og datten. Sånn...

Meg: Negative tanker.

D4: Ja, negative tanker. Sånne røde-grønne tanker.

Meg: Ja.

D4: (Om "Undying Hope") Går bare ut ifra da, jeg da, at den der representerer at du aldri ga opp håpet om at det skulle bli bedre.

Meg: Ja. Helt riktig.

D4: Hm.

D4: (Prøver å legge ut et dyr.



Meg: ("Sudden Abortion") Jeg tar abort på den.

D4: Du gjør vel det. Går i dass, den da.

(Begge ler høyt)

Meg: Hå, hå, hå! Forsvant filteret ditt nå?

D4: Den var faktisk ikke meninga.

Meg: (Ler) Jeg likte den!

D4: Hvorfor er alle søsterkortene tegnet som en goblin, egentlig?

Meg: Ehm...

D4: Eller orc eller hva det skal være.

Meg: Altså, det er jo en orc, egentlig.

D4: Ja.

Meg: Den er tegnet i en ørken.

D4: Mhm.

Meg: På grunn av at han måtte passe til både rød og hvit.

D4: Hm.

Meg: Erm. Den samme er jo... Det samme bildet er jo brukt i denne decken her (Kathool).

D4: Ja, ja.

Meg: Som "Disagreeing Sister".

D4: Ja, ja.

Meg: Så jeg måtte ha noe som passet til begge fargene.

D4: Jojo. Men jeg spurte jo om hvorfor ble det en orc?

Meg: Orc fordi det skulle passe med rødt. Rød *Magic* har jo mye sånne orcs og goblins og sånne ting. Og så er han i en ørken for at han skulle passe med hvit.

D4: (Ler) Ok. Det er sånn: Whaaaat?

- [Var det annerledes å spille de kortene enn originale MTG-kort? Eventuelt på hvilken måte?](#)

D4: Nei, ikke annerledes utenom temaet. Reglene var jo mye av det samme, uansett, og *Magic*-kort forandrer seg jo fra sesong til sesong, det er jo... Så jeg vil ikke si at det var noe annerledes i den forstand.

Meg: Det var bare det overordnede temaet...

D4: Ja, ja. Det var liksom temaet som var litt mer... Ja.

## 10. Vedlegg: *Unhappy Relations* – En forklaringsoversikt.

Her kommer en oversikt over kortene og de ulike elementene de er satt sammen av, samt betydningen bak disse. Først kommer en kort forklaring på hva jeg kaller de forskjellige penslene, før det deretter kommer en lang oversikt over alle de forskjellige kortene, med forklaring på hvordan de kom til, og hvorfor de ble som de ble. Til sist kommer en liste over de forskjellige elementene kortene er satt sammen av, og litt begrunnelser bak disse.

### 10.1 Penslene:

Jeg vil bare vise til de forskjellige penslene jeg nevner utover i teksten, da jeg har muligens lært andre navn på de forskjellige, og vil dermed gjøre det klart hva jeg egentlig mener med de forskjellige definisjonene. Derfor viser jeg til bilder her av spisspensel, flatpensel og bredpensel, i samme rekkefølge som de ble nevnt:



### 10.2 Kortene:

Generelt for kortene er det jeg som har bestemt titler, kortbeskrivelse, pyntetekst og bildene, utenom Gemstone-kortene (se slutten av denne lista), hvor Knut, sto for både bildene, navnene, beskrivelsestekst og pyntetekst. Det er også han som har lagte rammene, satt bildene inn i disse rammene og plottet inn teksten. Titlene på de ulike kortene står helt på toppen i en egen tekstlomme, korttypen (Creature, Sorcery, Enchantment og lignende) står i en tekstlomme på midten av kortet, kortbeskrivelsen kommer like under der, og eventuell pyntetekst er skrevet i kursiv. Manakostnaden på kortene står oppi høyre hjørne, mens symbolet som viser sjeldenhetsgrad står til høyre i samme tekstlomme som korttypen.

## "Repeating Nightmare"



Ideen: Selve motivet til dette bildet er inspirert av en demonkarakter et betaspill med navn *Yandere Simulator*, som jeg har sett gjennom en YouTuber med navn Markiplier<sup>14</sup>. På dette bildet hadde jeg egentlig ikke en idé på forhånd hva bildet kunne brukes til, men syntes det var kult å male denne demonkarakteren tre ganger i samme bildet. Jeg valgte å male den blå, da dette var en av fargene jeg hadde valgt for kortstokkene jeg skulle lage, og fordi det kunne gi en likaktig eller frossen følelse av motivet. Det var først da bildet var ferdig at jeg innså at jeg kunne bruke ordet "Repeating" i tittelen, fordi motivet gjentok seg selv. Og siden det var et mareritt for meg å være sammen med den voldelige mannen, ble tittelen til "Repeating Nightmare". Dette kortet viser til den onde sirkelen som går igjen og igjen i voldelige forhold.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Med tittelen på plass ble det bestemt at det kunne være en blå Sorcery, og at den kunne gi et dyr muligheten til å gi dobbel skade. Pynteteksten på kortet understreker dette. Knut foreslo at kortet måtte være legendary, på grunn av at det kan potensielt bli et ganske farlig kort. Manakostnaden på dette kortet ble også satt deretter, etter at vi hadde kikket litt på tilsvarende kort fra MTG.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med veldig tynn spisspensel.

---

<sup>14</sup> Se denne linken:

[https://www.youtube.com/watch?v=gGoRcGccAl0&index=6&list=PL3tRBEVW0hiAfEGoJCRBWrIdHw2zwgE\\_1](https://www.youtube.com/watch?v=gGoRcGccAl0&index=6&list=PL3tRBEVW0hiAfEGoJCRBWrIdHw2zwgE_1)

7.28 minutter inn i videoen.

Hentet 08.10.16.

## "Neverending Nightmare"



satt ut ifra dette.

Ideen: Knut var den som fikset dette kortet på min bestilling, da han tok utgangspunkt i "Repeating Nightmare" og endret fargene på PhotoShop til rødt, siden det er den andre fargen den ene kortstokken skulle ha. Dette ble gjort for å skape mindre arbeid for meg, og for å understreke den onde sirkelen.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden den røde delen av MTG er mye mer hissig, fant vi ut at dette kortet kunne være en rød Instant, og at også denne måtte være legendary, da den gir alle dyrene til den ene spilleren muligheten til å gi dobbel skade. Manakostnaden ble også

Teknikk: Bildet er en PhotoShop-redigert versjon av et maleri.

## "Repeating Lies"



Ideen: Dette kortet ble også basert på "Repeating Nightmare" på min bestilling, da jeg ville se om det samme motivet kunne brukes til den hvite kortstokken. Siden den hvite delen av MTG ofte viser steppelandskap, ørken og lignende, som har litt gulskjær i seg, ble bildet slik, da Knut hadde store problemer med å få den hvit. Vi valgte å kalle den "Repeating Lies" for å få frem personlighetsendringene den voldsutsatte gjør for å beskytte seg selv. Dette blir også gjenspeilet i pynteteksten på kortet, som også gir et videre hint til hvordan det forholdet fungerte.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet endte opp med å bli uncommon etter at vi hadde valgt hva kortet skulle gjøre, og kikket på tilsvarende kort hos MTG. Deretter satte vi manaprisen etter hva vi selv følte den kunne koste ut ifra de andre kortene som allerede var laget.

Teknikk: Bildet er en PhotoShop-redigert versjon av et maleri.

## "Pained Motivation"



Ideen: På dette kortet kom jeg på ideen til tittelen først, og kom deretter på et motiv som kunne passe. Selve tittelen er basert på at min ekskjæreste hadde en ødelagt hånd, og hvis han klarte å dunke borti den, så fikk han vondt, og da var det meg det gikk utover. Derfor ble det også naturlig å male en hånd som gikk i stykker. Det ble tidlig bestemt at kortet skulle være rødt, fordi det passet overens med det å være aggressiv.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Vi fant ut at det skulle være en sorcery som ga et bestemt dyr mer i skade, men mindre i liv, da dette forekommer en del i den røde delen av MTG. Kortet ble common på grunn av at det må betales en pris for å kunne bruke det, og manakostnaden ble satt etter hvordan tilsvarende kort hos MTG så ut.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med veldig tynn spisspensel.

## "Indecent Proposal"



Ideen: Jeg fant ut at jeg ville ha med at min ekskjæreste hadde kjøpt ring og fridde til meg etter veldig kort tid som et kjærestepar, noe som er et typisk trekk fra voldelige personer, da de vil sikre taket de har om partneren. Og med den tanken dukket "Indecent Proposal"-tittelen opp, samtidig som jeg ganske enkelt ville bare vise til to hender med gullringer. Den ene holder den andre fast for å gi et inntrykk av tvang eller frihetsberøvelse, og spindelsvevet bak er ment for å understreke dette. Pynteteksten er med for å gi enda mer innblikk i hvordan det frieriet foregikk.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Ut ifra hva jeg ville at dette kortet skulle gjøre, fant jeg ut at det skulle være en Enchantment, da jeg ville at det skulle være en permanent virkning, og ikke en som går til slutten av pågående runde, som Sorcery ville ha gjort. Og da lignende kort i MTG koster rundt to-tre i mana, ble også kostnaden på dette kortet tilsvarende.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med veldig tynn spisspensel, og hvor de svarte detaljene er gjort med blekkpenn.

## "Etherel"



Ideen: I mange MTG-decker er det vanlig å ha en Planeswalker, med andre ord lederen av den dekken. Disse kan også dukke opp som legendary Creatures. I og med at hver deck skulle representere meg og min ekskjæreste, måtte jeg ha en Planeswalker/legendary Creature for begge dekkene. I hvite MTG-kort er det vanlig med løvefolk, som for eksempel Planeswalkereren Ajani Goldmane<sup>15</sup> og hans folk, og jeg ville ha med en av dem som meg. Navnet "Etherel" kommer fra det engelske ordet "ethereal", som betyr blant annet "extremely delicate", og ble valgt fordi jeg følte meg veldig sårbar mens jeg var i det vonde forholdet. "Etherel" ble også valgt til å være en protector, altså en som ikke kan angripe, da jeg følte at jeg

ikke gjorde annet enn å prøve å beskytte meg selv.

Korttype og sjeldenhetsgrad: "Etherel" ble mythical, da Planeswalkers aldri forekommer som common, uncommon eller rare. I tillegg var det en selvfølge at Planeswalkereren skulle være en Creature, igjen på grunn av at Planeswalkers aldri er noe annet. Siden dette kortet er ganske kraftig, og gir mange fordeler, ble manakostnaden satt deretter.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom en veldig spisstynn pensel, en noe større bredpensel, og en mellomstor bredpensel. Linjene i håret er gjort med en pastellblyant.

<sup>15</sup> For bilde og beskrivelse av denne karakteren, se denne nettsiden:

<http://magic.wizards.com/en/story/planeswalkers/ajani-goldmane>

Hentet 01.11.16

## "Sudden Abortion"



Ideen: Dette kortet ble laget fordi jeg ville ha med at jeg mistet et tvillingpar på grunn av Kathool. Som med "Indecent Proposal" ville jeg ha et bilde som var veldig bokstavelig, som var overtydelig i motivet. Dette fordi jeg følte at noe annet ville ikke ha passet med navnet på kortet. Hodeskallene kom i bakgrunnen fordi en som så bildet mens jeg jobbet med det, spurte om fødselen hadde satt i gang.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Jeg valgte at dette skulle brukes som et counterspell, altså et som hindrer motstanderen å få ut kort, da dette kan sees på som en form for "abort". Counterspell som dette er

ganske vanlige i MTG, og dermed ble dette kortet satt til å være common, med en manakostnad som er lik de lignende kortene fra inspirasjonskilden. Og counterspells er alltid Instant, som er en vanlig korttype hos de blå kortene, noe som er med på å underbygge oppfattelsen at blå er en "trickster"-farge, som ofte lurer en og forhindrer en fra å bruke kortene sine.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom en veldig tynn spisspensel, og en noe større flatpensel. Skjeletthodene er gjort med dabbeteknikk, som er når en blander ut fargene og får til overgangene fra lyst til mørkt ved å "prikke" en kortlugget, rund pensel på arket.

## "Kathool"



Ideen: På lik linje som med "Etherel", måtte jeg ha en Planeswalker for ekskjæresten min. Siden han var en slu, ofte skremmende sint mann, fant jeg ut at jeg ville ha en drageligende karakter på ham, en "lizardperson". Selve skapningen er inspirert av tilsvarende karakterer i mange andre elektroniske og ikke-elektroniske spill, som for eksempel *The Elder Scrolls: Skyrim*, hvor det finnes en spillbar rase med navn "argonian". Navnet "Kathool" var det Knut som fant på, da jeg spurte ham om hjelp til å navngi Planeswalkereren. Og siden dette skulle være lederen for en blå og

rød deck, måtte "Kathool" selv ha de samme fargene. Dette er grunnen til at selve skapningen er rød, mens bakgrunnen er blålig.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Igjen, Planeswalkers er alltid mythical og Creatures. Manakostnaden på dette kortet ble satt til å være veldig høy, da dette dyret lett kan drepe alle andre dyr i spill, og ta livet av spilleren etter to angrep, da hver spiller starter med tjue liv. Den ble også en blanding mellom blå og rød, da kortet er en blanding mellom disse to fargene.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, men en blanding mellom en veldig tynn spisspensel og en liten bredpensel. Noen av områdene, spesielt skyggeleggingen og detaljene rundt munnen, er gjort med dappeteknikk.

### "Unwanted Isolation"



Ideen: Tanken bak denne er at jeg ikke fikk lov til å ha kontakt med venner, og jeg ble også nektet mye omgang med familie, spesielt de mannlige medlemmene, samt at jeg var med på å isolere meg selv, da jeg ikke ville at de skulle vite hvordan jeg egentlig hadde det. Og siden det finnes et MTG-kort som mer eller mindre rydder bordet<sup>16</sup>, hadde jeg lyst til å ha et tilsvarende. Men i og med at jeg ikke ville ødelegge de mer sjeldne skapningene i spillet, siden det kunne bli temmelig ødeleggende for meg og mine muligheter til å vinne spillet, ble det satt opp at "Unwanted Isolation" ikke kunne ta vekk legendary Creatures. Selve motivet kom av at jeg ville gi seeren følelsen av fullstendig ensomhet, og valgte da å plassere det ute i verdensrommet, hvor en enslig luftballong svever rundt.

Korttype og sjeldenhetsgrad: "Wrath of God", som mitt kort er inspirert av, er rare, og derfor valgte jeg å gjøre dette kortet rare også. Men jeg satte kostnaden litt høyere, da jeg ikke ville gjøre det for lett for "Kathool" å vinne over "Etherel". "Wrath of God" er en Sorcery, men jeg ville ha det som en

<sup>16</sup> For bilde av kortet, se linken:

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=413580>

Hentet 01.11.16



Instant, da det da kan brukes til å unngå å tape spillet, hvis for eksempel "Etherel" er på vei til å tappe motspilleren for liv.

Teknikk: Bildet er malt lagvis med akryl på tykkere malepapir, hvor jeg begynte med bakgrunnen og jobbet meg utover i bildet. Strekene på ballongen er gjort med kulepenn.

## "Forced Gluttony"



Ideen: "Kathool" var en "feeder", altså en mann som blir sammen med en tynn eller slank jente, for så å fete henne opp, gjerne til ekstreme proporsjoner. Det er en form for fedmefetish. Dette klarte "Kathool" med å tvinge meg til å spise mye drittmat og nekte meg å trene. Jeg la på meg en plass mellom tjuvfem og tredve kilo på ett år, noe som var en enorm belastning på kroppen. Derfor ville jeg ha dette med i spillet. Selve motivet er inspirert av fan made mangategninger, og det ble satt til å være rødt fordi det passer mer overens med hva en kan finne hos MTG.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden dette kortet gir permanent skade på et bestemt dyr, satte jeg kortet til være uncommon. Til dette kortet fikk jeg hjelp av lederen av Facebook-gruppen Geeks of Karmøy Nasjonal, Hallgeir Holst, da jeg ikke helt visste hva jeg kunne bruke det til. Han foreslo at kortet kunne være en Creature Enchantment, noe som betyr at dette kortet påvirker en bestemt Creature. Det var han som formulerte teksten på kortet, og fastsatte manakostnaden.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, men en veldig liten spisspensel, og en noe større flatpensel.

## "Personality Change"



Ideen: Jeg ville ha med det faktumet at jeg på mange måter endret meg i det forholdet, og at folk som traff meg bet seg merke i dette. Motivet til kortet kom på en måte i halvsøvn, men jeg er ganske sikker på at jeg har sett noe lignende en eller annen vei. Jeg kan bare ikke huske hvor. Navnet på kortet kom litt etter at motivet hadde blitt malt ferdig.

Korttype og sjeldenhetsgrad: For å gi et bilde av

personlighetsendringene mine, gjorde jeg dette kortet til en Instant som tyvlånte motspillerens Creatures, endret dem til å kjempe for en. Og da en ser mange tilsvarende kort i den blå delen av MTG, ble

kortet satt til å være en common. Manakostnaden ble satt til å være lav, da en kan tape liv på å bruke dette kortet.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en veldig liten spisspensel.

## "Remove Personality"



Ideen: Dette er basert på det samme som "Personality Change", og motivet er basert på en surrealistisk tegning jeg så i en presentasjon en gang på første året i bacheloren min. Jeg har malt tilsvarende bilder tidligere, og syntes at jeg kunne bruke det igjen som et blått kort. Tittelen kom mer eller mindre av seg selv da jeg prøvde å navngi bildet.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble valgt til å være noe tilsvarende som "Sudden Abortion", da jeg mente det kunne passe til tittelen. Dermed ble det en Instant, og en common.

Manakostnaden ble satt til å være det samme som "Sudden Abortion", da kortene har nøyaktig like bruksområder.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom en veldig tynn spisspensel og en noe større flatpensel. Deretter har det blitt brukt en pastellfargeblyant for å lage linjene i håret.

### "Image of Forced Love"



Ideen: Motivet her er inspirert av coverbildet til Pink Floyds album *The Division Bell*. Målet var å bruke de samme skapningene fra "Repeating Nightmare", "Neverending Nightmare" og "Repeating Lies", på grunn av at mange skapninger i MTG dukker opp igjen i flere kort, som for eksempel myr-skapningene<sup>17</sup>. Jeg valgte å ha kortet som rødt og blått, da jeg mente dette kunne understreke tittelen "Image of Forced Love". Selve navnet kom fra at jeg ville ha en serie med kort med omtrent samme navn eller like ord i tittelen, som skulle symbolisere de forskjellige aspektene ved det voldelige forholdet Dette vil bli mer synlig lenger ned i lista.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da det ikke er noe spesielt med dette dyret, ble det satt til å være en common, og manakostnaden ble holdt lav av samme grunnen. Jeg ville at de kortene som skulle være i en serie skulle være Creatures, noe som forklarer korttypen som ble valgt her.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom en veldig tynn spisspensel og en like tynn flatpensel. Den svarte snoren mellom skapningene er gjort med penn.

---

<sup>17</sup> For bilder, trykk på denne linken:

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?subtype=+%5B%22Myr%22%5D>

Hentet 01.11.16

## "Shame on Me"



Ideen: Motivet her er inspirert av "Replica"-skapningene fra MTG, slik som "Elf Replica", "Goblin Replica", "Soldier Replica" og "Wizard Replica"<sup>18</sup>, da alle disse er Artifact Creatures, som betyr at de er fargeløse. Dette kortet er det siste av fire kort som på en måte skal være "Etherel"s vinnerkort, og som skal kunne brukes etter at "Kathool" har fått "Indecent Proposal" på bordet, da Artifact Creatures ikke blir påvirket av "Protection from...", uansett hvilken farge det gjelder. Navnet på kortet henger sammen med de tre andre som ligner dette, og sammen danner de et velkjent ordtak, som egentlig er ganske passende til å beskrive måten jeg kom meg ut av det voldelige forholdet på. Til slutt innså jeg at jeg nærmest lot

"Kathool" holde på som han gjorde, fordi jeg lot ham komme tilbake i livet mitt hver gang jeg prøvde å gjøre det slutt.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden dette er det siste kortet i en serie av fire, og fordi den gir så mange fordeler, så satte jeg denne til å være mythical. Manakostnaden ble satt deretter. Og siden det var ment til å være "Etherel"s svar på "Kathool"s "Indecent Proposal", ble det automatisk en Creature. Kostnaden ble satt etter at jeg hadde sammenlignet dette kortet med de andre kortene som allerede var malt ferdig.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding av en veldig tynn spisspensel, en noe større flatpensel, og en omtrent like stor bredpensel. De hvite, skinnende områdene på bildet er gjort med dabbeteknikk.

---

<sup>18</sup> For bilder av disse, se denne nettsiden:

[http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?name=\[Replica\]](http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?name=[Replica])

Hentet 01.11.16

## "Image of Growing Insanity"



Ideen: Bildet her er inspirert av japanske "shinigami", dødsdøder, spesielt Ryuk og Rem fra animeserien *Death Note*, da jeg alltid synes gliset på den ene karakteren minnet meg om noen som holdt på å miste vettet, og jeg likte utseendet på den andre. Dette er det andre bildet laget i den serien som skulle vise forskjellige aspekter av forholdet, og dette tar for seg at jeg følte at jeg holdt på å bli gal av å være sammen med "Kathool". I tillegg var ikke han alltid så beregnelig, og han hadde noen veldig merkelige forklaringer på hvorfor han gjorde som han gjorde, som pynteteksten på dette viser et eksempel på. Da blå innenfor MTG virker veldig kontrollert, mens rød virker veldig ukontrollerbar, så valgte jeg å gjøre dette

kortet rødt. Det ville ha krasjet med blått.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da dette dyret kan være et problem å ha på bordet, ble det en common, og kostnaden satt deretter. Og dette ble en Creature, igjen på grunn av at jeg ville at seriekortene som for de forskjellige elementene skulle være dyr.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en veldig tynn spisspensel.

## "Image of Nightmare"



Ideen: Dette bildet er inspirert og satt sammen av flere bilder som jeg har sett på nettet, etter å ha søkt på "nightmare drawings".

Dessverre klarer jeg ikke å finne nøyaktig de bildene jeg kikket på igjen, men den skrikende skapningen er inspirert av tegningene til den danske kunstneren John Kenn Mortensen. Dette er det tredje kortet i "Image of..."-serien, og er basert på at jeg følte livet mitt var et mareritt.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Dette kortet er en Creature på grunn av serien den tilhører. Den ble satt til å være uncommon, da den har egenskapen Intimidate, som betyr at den ikke kan blokkeres av

andre dyr med mindre de er av samme farge eller er en Artifact. Dette er en egenskap en som regel finner blant de svarte kortene i MTG.

Teknikk: Bildet er laget på tykkere malepapir. Bakgrunnen er av akryl, malt med en blanding av en veldig tynn spisspensel og en noe større bredpensel. Kattene er gjort med pastellblyanter, og skyggene der er gjort med en B8 blyant. Hånden, øynene og den skrikende skapningen er gjort med B8, B6 og H2 blyant.

### "Agreeing Sister"



Ideen: "Agreeing Sister" er basert på at "Kathool" hadde en søster som hjalp ham i alle tingene han kunne finne på å gjøre når vi var på besøk i hjemmeplassen hans, noe som pynteteksten her understreker. Grunnen til at jeg gjorde henne til en "merfolk", er fordi jeg ville ha med den andre søsteren også, og hun passet mer som rød, da røde Creatures kan ha visse ulemper med seg (se "Disagreeing Sister"). Det er ikke vanlig med blå. Derfor måtte "Agreeing Sister" bli blå etter min mening, og havfolk er ganske vanlig der<sup>19</sup>, og den ene Planeswalker innenfor den fargen, Kiora<sup>20</sup>, er en havperson.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden denne Creaturen ikke har noe spesielt ved seg, og har relativt lav Power/Toughness (tallene nederst til høyre på kortet), ble den til en common. Og siden manakostnaden på slike dyr pleier å følge Power/Toughness-tallene deres, ble denne satt til å koste tre mana.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding av en veldig liten spisspensel og en noe større bredpensel.

<sup>19</sup> For å kunne se bilder av disse, se denne nettsiden:

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?name=+%5Bmerfolk%5D>

Hentet 03.11.16

<sup>20</sup> For bilder og informasjon om denne karakteren, se denne nettsiden:

<http://magic.wizards.com/en/story/planeswalkers/kiora>

Hentet 03.11.16

## "Shame on You"



Ideen: Som med "Shame on Me" er denne en av de fire vinnerkortene til den ene dekken, og dermed enda et fargeløst dyr som ikke blir påvirket av "Indecent Proposal". Denne er inspirert av myr-skapningene, som jeg har henvist til tidligere i teksten. Som en kan se i beskrivelsesteksten på dette kortet, er det ment til at etter en viss handling i spillet, kan man hente det neste kortet i rekka, "Fool Me Twice" (se lenger ned i teksten for beskrivelse av det kortet). Slik er alle de fire kortene bygget opp, slik at "Etherel" slipper å bruke mana for å få dem ut.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden dette er et av triumf-kortene, men ikke det siste, ble denne satt til å være rare. Og for at "Etherel"-dekket skulle ha noen form for angrepsdyr etter at "Indecent Proposal" kom på bordet, ble denne, som "Shame on Me", satt til å være en Creature. Manakostnaden ble satt til å være hakket under "Fool Me Twice".

Teknikk: Deler av bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom en veldig liten spisspensel og en litt større bredpensel. De grå detaljene er gjort med B8 blyant.

## "Fool Me Twice"



Ideen: Denne er inspirert av det samme som "Shame on Me", og er en del av de fire vinnerkortene.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Denne ble satt til å være en rare Creature av de samme grunnene som "Shame on You". Kostnaden ble satt til å være hakket under "Shame on Me".

Teknikk: Deler av bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom de tre penslene. De grå detaljene er gjort med B8 blyant.

## "Looking For a Way Out"



Ideen: Motivet er inspirert av et bilde jeg så på nettet med navn *YOU DONT KNOW WHAT'S INSIDE*, signert Mary. Jeg så bildet, prøvde å kopiere det, og fant ut etterpå hva jeg kunne kalle det, og hva det kunne brukes til. Da jeg trengte et kort som kunne sikre meg "Fool Me Once", ble dette kortet brukt til det.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Dette kortet ble satt til å være uncommon, da jeg følte det var for unikt til å kunne være common. Og det ble satt til å være en Sorcery, da det ikke hadde gjort mer nytte som en Instant, med mindre den lot meg hente et dyr, og sette det i spill untapped (klar til bruk). Manakostnaden ble satt etter

tilsvarende kort i MTG.

Teknikk: Bildet er tegnet på tykkere malepapir med B8, B6, B4 og H2 blyant, og enkelte steder har jeg brukt knettgummi eller fingrene for å tynne ut mørkere områder eller gni blyantdetaljene jevne.

## "Vengeful Wishing"



Ideen: Da "Kathool"-deken har det dyreste dyret i spillet, hadde jeg lyst til å kunne bruke dette til "Etherel"s fordel. Motivet til dette kortet ble inspirert av et bilde jeg så på Shutterstock, med navnet *Magic night fairy with 3rd eye*, etter at jeg hadde skrevet inn søkeordet "shaman". Hvorfor jeg valgte det søkeordet, vet jeg ikke. Jeg tror jeg bare søkte etter generell inspirasjon.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da målet var å påvirke et bestemt dyr, ble dette kortet satt til å være en Creature Enchantment. Og siden tilsvarende kort innenfor MTG er vanlige, ble denne satt til å være en common. Prisen på kortet ble satt etter at vi hadde

sammenlignet den med de ferdigmalte kortene.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom en liten spisspensel og en noe større bredpensel.



## "Secretive Rebellious Shaman"



Ideen: Opprinnelig hadde jeg spurt Knut om han kanskje kunne endre fargene i bildet, slik som med "Repeating Nightmare", men så lekte han seg med øynene i stedet. Vi fant ut at det kunne være kult å ha flere kort som lignet veldig på hverandre, men som hadde en liten forandring. På dette bildet åpnet han enda et øye. Da "Etherel"-deken trengte flere hjelperkort, spesielt ting som ga henne liv, da "Kathool"-deken har noen meget aggressive og sterke dyr, kom "Secretive Rebellious Shaman" til.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da dette dyret er noe sterkere enn de andre i den hvite deken, og har en litt spesiell egenskap, ble det

satt til å være en uncommon, og til å koste litt mer. Den ble satt til å være en Creature fordi "Etherel" trengte flere av dem.

Teknikk: Bildet er en PhotoShop-redigert versjon av "Vengeful Wishing".

## "Rebellious Shaman"



Ideen: På lik linje som med "Secretive Rebellious Shaman", ble denne skapt med at Knut lekte seg litt med å redigere "Vengeful Wishing". Her har han åpnet det siste øyet, og gjort munnen litt mer åpen.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Vi satte dette til å være en Creature, av samme grunn som "Secretive Rebellious Shaman". Og da denne kan brukes til å unngå litt skade, ble det gjort til rare, og kostnaden ble satt til å være hakket dyrere enn det forrige kortet.

Teknikk: Bildet er en PhotoShop-redigert versjon av "Vengeful

Wishing".

## "Fool Me Once"



Ideen: Dette kortet er det første i serien med de fire triumf-kortene til "Etherel". Den er inspirert av de allerede nevnte myr-skapningene, bare at denne er litt enklere utført, og har fått egenskapen Flying, noe som måtte vises på dyret.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Denne ble satt til å være en rare Creature av de samme grunnene som "Shame on You" og "Fool Me Twice". Kostnaden ble satt til å være hakket under "Shame on You".

Teknikk: Deler av bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en blanding mellom de tre penslene. De grå detaljene er gjort med B8, B4 og H2 blyant. Skyene er gjort med dabbeteknikk.

## "Disagreeing Sister"



Ideen: Selve dyret er inspirert av "orcs", som en kan finne i mange forskjellige spill, bøker, tegneserier og filmer. Akkurat dette utseendet kan vel minne mest om det populære online massive multiplayer spillet *World of Warcraft*. Som jeg skrev i beskrivelsen av "Agreeing Sister", så ville jeg ha med den andre søstera til "Kathool" også, som ikke var enig i alt han gjorde, og som hjalp meg i hemmelighet. Grunnen til at hun ble en orc, er fordi det finnes en del av tilsvarende skapninger i den røde delen av MTG<sup>21</sup>.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden dette kortet skulle representere den ene søsteren, ble det automatisk et dyr. Og da en må betale for å kunne beholde denne Creaturen på bordet, ble den en common, og kostnaden satt til å være veldig lav.

<sup>21</sup> For bilder, se denne linken:

<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?type=+%5Borc%5D+%5BCreature%5D%7C%7Csubtype=+%5Borc%5D>

Hentet 03.11.16

Teknikk: Mesteparten av bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med den minste spisspenselen jeg har. De grå delene av bildet er gjort med B8 blyant.

### "Helpful Sister-In-Law"



Ideen: Da "Disagreeing Sister" ofte hjalp meg i hemmelighet, slik som pynteteksten sier på dette kortet, fant jeg ut at jeg måtte ha henne igjen i den hvite deken. Dette er ikke fullt så vanlig i MTG, men det forekommer av og til at lignende dyr dukker opp igjen i andre farger, slik som "Deadbrigde Shaman" og "Cylvian Sunsinger".

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da dette kortet er en annen fargeversjon av et som allerede eksisterer, måtte det ha samme sjeldenhetsgrad og være samme korttype som det opprinnelige. Kostnaden måtte også være lik.

Teknikk: Bildet er det samme som "Disagreeing Sister", uten noen form for digitale forandringer/redigeringer.

### "Image of Imaginary Control"



Ideen: Selve motivet er inspirert av et bilde jeg så på nettet, men som jeg ikke klarer å finne igjen. Jeg så det bildet, fant ut at jeg ville male noe lignende, og kom på senere hva det kunne hete. Dermed ble dette kortet en del av "Image of..." serien. Ordet "Enriched" er noe Knut fant på, som tilsvarer MTGs egenskap Landfall, da vi valgte å ha "Gemstone" i stedet for "Land" (se "Diamond Gemstone", "Ruby Gemstone" og "Sapphire Gemstone").

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden den skulle være med i "Image of..."-serien, måtte dette kortet være en Creature. Og siden det

egentlig ikke er et så veldig kraftig dyr, ble den en common. Prisen ble satt til å samsvare med dyrets Power/Toughness.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en temmelig ødelagt (fliset), liten bredpensel, en stor og en liten flatpensel. Den svarte bakgrunnen ble malt først, deretter brukte jeg en blanding mellom utpenslede strøk og dabbeteknikk.

### "Still Alive"



Ideen: Tittelen på kortet ble fastsatt før jeg visste hva motivet kunne være. Men da jeg kikket gjennom noen gamle spill hos en kamerat, så jeg et spill med navn *Another World*, og lot meg inspirere av dette. Tanken bak kortet var at jeg ville ha noe som kunne gi meg Tokens, som er litt annerledes Creatures med lav Power/Toughness, som kommer kun ut i spill ved hjelp av andre kort. Dessuten ønsket jeg å få med det at jeg våknet hver eneste morgen i nesten et år og innså at jeg fortsatt levde, på godt og vondt.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da slike kort ofte er litt uvanlige, og fordi det har et litt avansert bruk, ble dette kortet satt til å være en uncommon. Og med tanke på at den skulle kunne brukes flere ganger, og ikke være rettet mot et bestemt dyr, ble det en Enchantment. Prisen på kortet ble satt etter hva jeg syntes var passende.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en veldig stor bredpensel på bakgrunnen, en liten og ganske flisete bredpensel, og en veldig liten spisspensel. Her jobbet jeg meg lagvis utover fra bakgrunnen. Lianene som henger litt her og der er gjort med svart kulepenn.

## "Conflicting Feelings"



Ideen: Jeg så at "Etherel"-decken trengte kort som kunne beskytte dyrene, eller som kunne fjerne motstanderens dyr fra bordet.

Motivet er inspirert av bilder av verdensrommet, og tanken var å male to planetlignende ting som krasjet i hverandre. Etter at bildet var malt, kom jeg på hva kortet kunne hete. Kortet er basert på at jeg kranglet mye med meg selv angående "Kathool", da jeg ville ha vekk volden, men samtidig satte pris på de gode periodene vi hadde.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble en Instant, da det var det eneste som kunne passe til bruken jeg hadde tenkt til kortet, og en

common da dette ikke er et uvanlig kort å finne hos MTG. Prisen ble holdt lav, da det skulle gå an å kunne få det ut i spill etter at en kanskje hadde kjøpt ut et dyr eller to i forveien.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en temmelig ødelagt (fliset), liten bredpensel, en stor og en liten flatpensel. Den svarte bakgrunnen ble malt først, og det hvite området i bildet er gjort med dabbeteknikk.

## Hope-Token



Ideen: Motivet er inspirert av et maleri som en av Knuts

familiemedlemmer har hengende på veggen, som vedkommende har malt selv, men som jeg ikke fikk lov til å vise i oppgaven min. Jeg fikk lov til å bli inspirert av det, men ikke ta bilde av originalen. Tanken bak var at jeg ville ha noe med sterke farger, noe som kunne virke varmt og sommerlig. Noe som rett og slett ga meg en liten følelse av håp når jeg så på det. Dessuten trengte jeg en Token Creature til "Still Alive".

Korttype og sjeldenhetsgrad: Tokens pleier som regel å være common, og de heter bare Token eller Token Creature. De har

ingen kostnad, da de kommer ut i spill gjennom andre kort.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, med en veldig stor bredpensel på bakgrunnen, en liten og ganske flisete bredpensel, og en veldig liten spisspensel. Her jobbet jeg meg lagvis utover fra bakgrunnen. "Bladdelen" på treet er gjort med dabbeteknikk.

### "Protected by Growing Life"



Ideen: Jeg ville ha med det konseptet at når jeg gikk gravid, var "Kathool" en anelse mer snill med meg. Og han kunne også stoppe midt i de verste øyeblikkene hvis jeg minnet ham på at han ikke måtte skade kroppen min for mye. Derav tittelen på dette kortet. Selve motivet er inspirert av det samme bildet som Hope Token, men malt med litt mørkere farger for å virke mer truende.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble uncommon fordi det følte riktig. Og siden jeg ville at det skulle kunne brukes når som helst i spillet, ble det en Instant. Prisen ble holdt lav, da jeg ikke ville at den skulle bli for vanskelig å få i spill.

Teknikk: Teknikken her ligner veldig på den jeg brukte på Hope Token, bare at her har jeg brukt tusj på de tynneste områdene på det svarte treet, mens de tykkere områdene er gjort med akryl og en liten flatpensel.

### "Image of Hope"



Ideen: Siden jeg var så godt i gang med å male bilder med sterke farger, fant jeg ut at jeg ville skape enda et bilde i "Image of..."-serien. Og i og med at "Kathool" hadde så mange kort som het noe med "Nightmare", ville jeg ha kort som omhandlet "Hope" til "Etherel", da jeg hele tiden hadde et håp om at ting skulle bli bedre i det vonde forholdet. Pynteteksten på kortet viser hvor mye det håpet hjalp meg mesteparten av tiden. Jeg tok noen elementer fra Hope Token og "Protected by Growing Life", og la til et ansikt.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden den er en del av "Image of..."-serien, ble dette en Creature. Og da det ikke er noe spesielt ved dyret, ble det en common. Prisen ble satt litt høyere enn de andre dyrene som ikke har spesielle egenskaper, da dette dyret har litt høyere Toughness.

Teknikk: Bildet er av akryl på tykkere malepapir, og teknikkene, og penslene som ble brukt, er ganske like Hope Token.

### "Undying Hope"



Ideen: Siden "Etherel" trengte kort som ga henne liv, da "Kathool"-deken har temmelig kraftige dyr, fant jeg ut at jeg kunne fortsette med "Hope"-temaet. Selve motivet er inspirert av en kanadisk kunstner med navn James White, som har noen fantastisk flotte neon sci-fi bilder<sup>22</sup>. For å gjøre bildet mer eget, og for at det skulle passe sammen med de andre "Hope"-bildene, satte jeg inn de runde formene fra de andre bildene.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da slike kort er temmelig vanlige, ble dette en common, og prisen satt deretter. Og på lik linje med "Still Alive", ble dette en Enchantment fordi det skal kunne brukes flere ganger, og det skal ikke påvirke et bestemt dyr.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, og jeg jobbet med lagvis utover fra bakgrunnen, og brukte mindre og mindre pensler jo lenger ut jeg kom. Kulene er atter en gang gjort med dabbeteknikk med en temmelig flisete pensel.

<sup>22</sup> For bilder, se denne nettsiden:

<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/james-white-neowave-retrofuturism>

Hentet 04.11.16

## "Fear of Injury"



**Ideen:** Bildet ble inspirert av et bilde en venninne av meg, Suzanne Berget, har laget, det som vises på siden av kortet. Tanken bak var at jeg trengte kort som kunne beskytte dyrene til "Ethere"l, og tittelen "Fear of Injury" dukket opp. Da jeg så bildet til Berget, syntes jeg det kunne passe til ideen.

Opprinnelig hadde jeg tenkt å få

Knut til å forandre på fargene til "Pained Motivation", men han ville ikke det, da det motivet absolutt ikke ville passe til en hvit deck. Han prøvde likevel, for å se om han kunne få et motiv med farger som passet, men det var for vanskelig og tidkrevende. Dessuten la det veldig my arbeid på ham, da det er mange små detaljer å ta hensyn til i det bildet.

**Korttype og sjeldenhetsgrad:** Siden kortet skulle kunne brukes til å beskytte dyr som blokkerte, måtte det bli en Instant, da disse er de eneste som kan brukes når som helst i spillet. Det ble satt til å være en uncommon, da det ikke er de vanligste kortene å finne hos MTG. Prisen på kortet ble satt etter at det er litt uvanlig, men at det ikke skal være altfor vanskelig å få brukt det.

**Teknikk:** Bildet er malt med akvarell på tykkere malepapir, med en blanding mellom en veldig liten spisspensel og bredpensel. Håret på figuren er gjort med B8 blyant.



## "Burning Rage"



Ideen: Da Kathool hadde øyne som nesten kunne bli svarte når han ble sinna, hadde jeg lyst til å ha med et bilde som viste dette, et bilde med et intenst blikk. Tittelen er tatt fra et MTG kort med nesten samme navn, nemlig "Shrine of Burning Rage", mens selve motivet er noe som bare dukket opp. Jeg brukte mye rødt, da kortet skulle være en del av de røde kortene, siden korttypen passet innenfor den fargen.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble satt til å være en Instant, da det skulle kunne brukes når som helst i spillet. Og da slike kort som dette er ganske vanlig i originalspillet, ble dette en common. Manakostnaden ble satt til å være noe høyere, da dette

kan brukes på både dyr og spillere.

Teknikk: Bildet er malt på tykkere malepapir, hvor bakgrunnen er gjort med akvarell med en stor bredpensel, og selve øyet og området rundt er gjort med akryl, med en noe mindre spisspensel og en mye mindre bredpensel.

## "Chains of Fake Love"



Ideen: Da jeg følte meg bundet i det forholdet, og han hele tiden sa at han elsket meg, kom jeg på at jeg kunne lage et kort som het "Chains of Fake Love". Selve motivet er tegnet etter *Clockwork Heart* av Jeko22 fra DeviantArt, da jeg følte at det passet godt til tittelen. Målet med kortet var å "låse fast" er dyr på lik linje som jeg ble bundet. Da dette både er et aggressivt og et utspekulert angrep, ble kortet satt til å være rød og blå.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Da dette skulle være en varig effekt beregnet på et bestemt dyr, ble kortet satt til å være en Creature Enchantment. Den ble en rare, da dette egentlig er en ganske ødeleggende handling mot motspilleren, og kostnaden ble satt

deretter.

Teknikk: Bildet er laget på tykkere malepapir, og den svarte bakgrunnen ble malt først i akryl med en stor bredpensel. Selve hjertet er tegnet med en hvit pastellblyant.

### "Etherels Love Interest"



Ideen: Mens jeg var sammen med Kathool, hendte det ofte at han som senere skulle bli min ektemann tok oss med ut på kjøreturer, fordi han visste at da fikk ikke jeg så my juling som ellers. Og siden jeg i tillegg var litt småforelsket i ham allerede den gang, fant jeg ut at jeg ville ha han med i spillet, som "Etherels Love Interest". I og med at den gang virket det uvirkelig at det kunne bli noe mellom meg og ham, malte jeg ham ute i verdensrommet. Han ble også satt til å være en form for beskytter, da han gjorde sitt beste for å gjøre livet mitt lettere det året jeg var sammen med Kathool.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Siden dette kortet skulle være Knut, ble det naturligvis en Creature. I tillegg, siden det skal bare være en av den i spillet, ble det satt til å være mythical. I og med at dyret har noen gode egenskaper, og den har mye i Toughness, ble prisen satt til å være litt høy.

Teknikk: Bildet er malt med akryl på tykkere malepapir, hvor jeg jobbet med fra bakgrunnen og utover. Jeg brukte for det meste en noe større flatpensel, unntatt på selve silhuetten, hvor det ble brukt en mindre spisspensel. Selve omrisset til personen ble tegnet opp med tusj. Stjernene ble sprutet på bildet

## "Diamond Gemstone"



Ideen: Vanligvis har MTG landkort som manakort, men etter en samtale med veilederen min Åsil Bøthun, som mente på at vi kanskje kunne gjøre manakortene til noe som hadde en mer symbolsk betydning, kom Knutmed forslaget om at vi kunne lage "Gemstones", da jeg traff Kathool mens jeg gikk på gullsmedskole i

Valle i Setersdalen, og vi ble sammen da han gikk sitt andre år der. Det var også på den plassen jeg traff Knut. Grunnen til valget av diamant til den hvite dekken, er at diamanter er hvite, men også fordi de er utrolig sterke, og blir utrolig vakre når de blir slipt. I tillegg blir diamanter ofte forbundet med forlovelses- og giftringer (det er gammel tradisjon å sette inn en diamant i giftringen for hver unge en får), noe som tar opp igjen det faktum at jeg var forlovet med Kathool.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Med mindre det er unike landkort, så er alltid landkortene common, noe som vi tok med i Gemstone-kortene. De skal fungere som spillets mana, og har dermed ingen kostnad, da det er disse vi bruker til å kjøpe ut andre kort.

Teknikk: Bildet er laget av Knut på PhotoShop, hvor han har tatt utgangspunkt i bilder han har funnet på nettet, og redigert dem. Han har jobbet med belysning og bakgrunn. Han har i tillegg jobbet med kontrast og dempet lyset inni diamantene, da disse ble for lyse.

## "Ruby Gemstone"



Ideen: Disse kortene ble laget av samme grunn som "Diamond Gemstone". Grunnen til at rubinsteinen ble brukt her, er enkelt og greit fordi den er rød. Vanligvis forbindes denne edelsteinen med makt, rikdom, adelstitler, kjærlighet og beskyttelse mot sorg. Det eneste av de tingene som kan passe til

*Unhappy Relations*, er makten, for Kathool hadde en enorm makt over livet mitt.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble en common Gemstone av de samme grunnene som "Diamond Gemstone".

Teknikk: Bildene er laget på samme måte som "Diamond Gemstone", bare at her har Knut satt mer lys i steinene, for å bringe frem fargen.

## "Sapphire Gemstone"



Ideen: Disse ble laget av samme grunn som "Diamond Gemstone" og "Ruby Gemstone". Igjen ble denne edelsteinen valgt på grunn av fargen, da den er favorisert av kongelige, og den blir ofte blir forbundet med renhet og visdom, samt at den skal beskytte dem man er glad imot smerte, noe som absolutt ikke passer med Kathool.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble en common Gemstone av de samme grunnene som "Diamond Gemstone" og "Ruby Gemstone".

Teknikk: Bildene er laget på samme måte som "Diamond Gemstone" og "Ruby Gemstone", men det er lagt mer utdypende arbeid i bakgrunnen, og det er igjen lagt lys inni steinene for å forsterke fargen.

### "Lost Diamond"



Ideen: Dette var et kort Knut laget uoppfordret, da han ville at spillet skulle ha noen unike landkort. Grunnen til at han brukte en uslipt diamant, er fordi den hvite dekken har de slipte versjonene fra før. Og han kalte kortet "Lost Diamond" fordi jeg mistet mye av meg selv det året med Kathool, noe som pynteteksten hintet til.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble en Gemstone av de samme grunnene som de andre manakortene. Men det ble en rare, da unike landkort pleier å være det, samt at det skulle ikke være mer enn to av dem i spillet.

Teknikk: Bildet er satt sammen av flere elementer hentet fra nettet, og redigert på PhotoShop. Igjen har det blitt jobbet med belysning i hele bildet.

### "Fusion of Elements"



Ideen: Dette, på lik linje som "Lost Diamond", ble laget uoppfordret, fordi Knut ville ha et unikt landkort som slo sammen rød og blå mana, som "Kathool"-decken består av. Han brukte de uslipte versjonene av rubin og safir fordi han hadde gjort det samme på det andre spesielle manakortet. Det ble kalt "Fusion of Elements" på grunn av at det skulle ta med den aggressive og den utpekulerte siden av Kathool, noe som pynteteksten viser til.

Korttype og sjeldenhetsgrad: Kortet ble en rare Gemstone av samme grunn som "Lost Diamond".

Teknikk: Dette var det mest omfattende bildet laget i PhotoShop, da Knut igjen tok elementer fra nettet, spleiset dem sammen, jobbet med overgangene og de forskjellige fargetonene, belysningen inni steinen, og bakgrunnen.

### 10.3 Symbolene og tegnene på kortene.

#### Fargene:

##### 1. Rød



Den ene dekken, "Kathool", ble bestemt skulle ha røde elementer i seg, da den fargen innenfor MTG er hissig, kjapp til å angripe, og er flink til å sende skade direkte på spilleren, i stedet for på dyrene. Og fordi innenfor kunstverdenen blir rødt ofte forbundet med hat, sinne, lidenskap, varm, kjapp, fare og truende, noe som passer veldig godt med mange av karaktertrekkene til Kathool.

##### 2. Blå



Den andre delen av "Kathool"-decken ville jeg skulle være blå, da blå innenfor MTG blir ansett som en "trickster"-farge, en som er utspekulert, hindrer motspilleren fra å få lagt ut kort, tømmer den andres deck og fjerner dyr ut ifra spill. Rett og slett driver med litt skittent spill. Innenfor kunstverdenen kan jeg dra frem egenskaper som kald og autoritet, da dette passer med måten jeg opplevde Kathool.

##### 3. Hvit



"Etherel"-decken ble satt til å være hvit, da denne fargen innenfor MTG har en tendens til å beskytte seg selv, spille rent, bygge opp forsvar og ha skapninger som blir forbundet med ære og renhet. I kunstens verden forbindes hvitt ofte med renhet og uskyld, og jeg mener at dette kan passe til meg ut ifra det voldelige forholdet, da jeg konsentrerte meg mesteparten av tiden om å beskytte meg selv, og fordi jeg ikke bevisst provoserte frem de voldelige tendensene hos Kathool, selv om han ofte påsto det.

### Rammene:

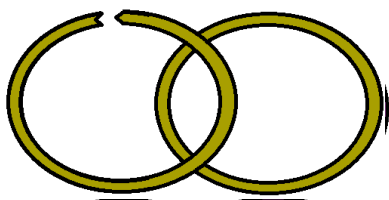
Selve rammene til kortene ble laget på PhotoShop av Knut og er basert på de nyere versjonene av MTG kort<sup>23</sup>, til tross for at bildene kan minne om de eldre kortene<sup>24</sup>. Grunnen til at den nyere versjonen ble valgt, er fordi jeg opplever de ensfargede kortene der som mer ryddige i designet. Det er liksom ikke mange andre detaljer inni fargen som kan forstyrre oppmerksomheten fra bildet og teksten.

### Penselen og navnene til meg og Knut:

Helt nederst på kortene ser man en liten tegnet pensel, og deretter et navn. Dette viser til kunstneren bak bildet, og i de fleste tilfellene i *Unhappy Relations* ser vi mitt navn. Men på Gemstone-kortene ser vi Knuts navn, da det er han som alene sto for motivene til kortene.

Når en ser på de originale MTG kortene, ser man at det er flere navn, og at det gjerne er flere kunstnere som står for alle kortene innenfor en generasjon. Nå pleier som regel hver generasjon å bestå av rundt 150-300 forskjellige kort, noe som også da forklarer hvorfor flere bildeskaperere må være med.

### Generasjonssymbolet:



Alle MTG kort har et symbol på høyre side, i samme tekstboksen hvor det står beskrevet hva slags type kort det er, for eksempel Enchantment eller Creature. Dette symbolet viser til hvilken generasjon<sup>25</sup> kortet tilhører, og det er dette samlere tar utgangspunkt

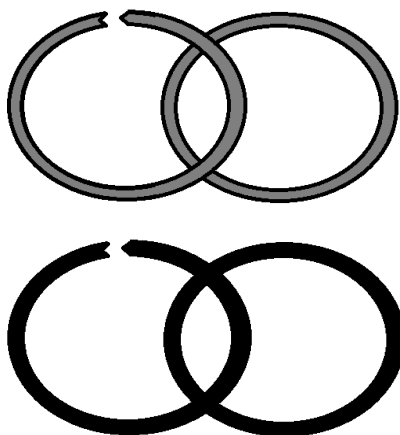
i når de skal sortere de forskjellige kortene. Svart betyr common, sølv betyr uncommon, gull betyr rare, og rosa, lilla eller rød betyr mythical, som viser til hvor sjeldne de forskjellige kortene er, og dermed også hvor verdifulle de er.

---

<sup>23</sup> For å kunne se eksempler, se denne nettsiden:  
<http://magic.wizards.com/en/content/kaladesh-cards>  
Hentet 04.11.16

<sup>24</sup> For å kunne se eksempler, se denne nettsiden:  
<http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?output=spoiler&method=visual&action=advanced&set=+%5b%22Unlimited+Edition%22%5d>  
Hentet 04.11.16

<sup>25</sup> For å kunne se en liste over alle generasjonene, se denne nettsiden:  
<http://magic.wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive>  
Hentet 04.11.16



Til *Unhappy Relations* ble det laget et symbol som ligner på to ringer, hvor den ene er ødelagt. Dette fordi jeg var forlovet med Kathool, og fordi det var et forhold som absolutt ikke fungerte. Selve ringene ble laget på et så enkelt program som paint, og det var Knut som fikk dem inn i PhotoShop, slik at han kunne skifte mellom hver og en av dem, alt etter hvilket bilde han skulle sette ramme på.

### **Spilltittelen *Unhappy Relations*:**

Selve tittelen på spillet var noe jeg bare kom på, da jeg ville at navnet skulle vise til hva dette handlet om. Jeg vurderte en periode *Unhappy Flirtations*, men opplevde det som tungvint å uttale. Tullet også en periode med *Unwanted Surprise Buttsex*, men la det ganske kjapt til siden da det ikke hadde helt den alvorlige tonen jeg var ute etter.

Tittelen, slik en ser den på baksiden av kortene (se lenger ned i teksten), ble laget på en nettside som heter CoolText Graphic Generator<sup>26</sup>.

### **Undertittelen *Play My Life*:**

Faktisk var det en i klassen min som kom med dette forslaget, og jeg fant ut at det var en ganske god idé. Så der som det vanligvis står "Deckmaster" på baksiden av MTG kortene, skrev jeg heller *Play My Life*.

---

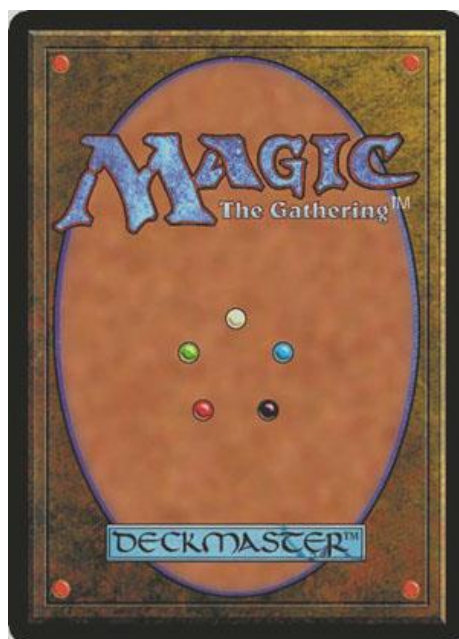
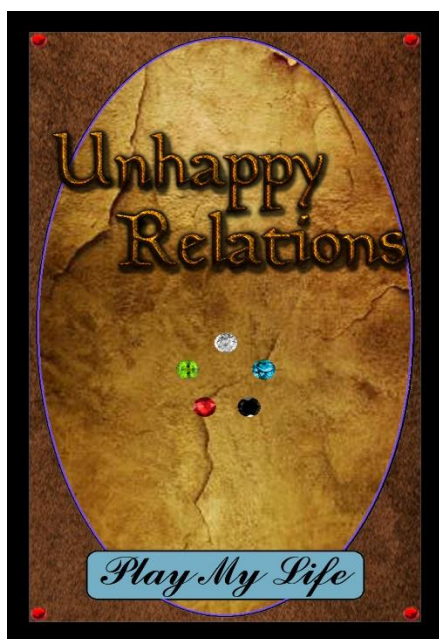
<sup>26</sup> For å se nettsiden, trykk på denne linken:

<https://cooltext.com/Logos>

Hentet 04.11.16



## Baksiden:



Baksiden til kortene var det Knut som lagde, basert på den originale baksiden til MTG. Han hentet forskjellige elementer fra nettet, og satte dem sammen til et bilde. De fem fargene som utgjør en sirkel er satt sammen av edelstener, hvor den hvite, røde og blå er tatt opp igjen i manakostnaden til alle

kortene. De brune bakgrunnene er laget av nærbilder av marmorstein. Jeg ville at folk som kjente til MTG skulle kunne se hva mine kort var basert på, da jeg likevel nærmest kopierte rammene, og brukte nøyaktig de samme spillreglene.

### 10.4 Kortenes egenskaper og evner.

Innenfor MTG finnes det mange egenskaper – som alltid er på Creatures – og evner, og mange av disse kan ligne veldig på hverandre. De eldre generasjonene har noen som sjeldent er i bruk lenger, og med de nyere generasjonene dukket det opp mange flere, og tatt i bruk noen av de eldre på en ny måte. Dette gjør at en må holde tunga rett i munnen når en skal bruke de forskjellige, da en ofte kan blande dem, eller en bruker egenskapen feil etter hvilken generasjon en spiller med. Derfor har jeg valgt å lage en oversikt over de som finnes på kortene mine, slik at jeg har svart på hvitt hvordan de forskjellige skal brukes. Da jeg spiller etter nyere regler, beskriver jeg egenskapene og evnene slik de blir brukt i dag.

#### **First strike.**

Denne egenskapen gjør at en Creature som blir angrepet eller blokkert gjør sin skade før det andre dyret får gjort sin. Dette kan bety at et angripende eller blokkerende dyr kan dø uten å få gjort noe hvis den har lavere Toughness enn hva First strike-dyret har i Power.

### **Vigilance.**

Denne egenskapen gjør at dyr blir ikke tappet hvis de angriper. Men de blir tappet hvis de blokkerer.

### **Indestructible.**

Indestructible betyr at dyret ikke kan ødelegges eller dø av skade. Dyr som har denne egenskapen overlever å blokkere andre dyr, selv om de har høyere Power enn hva Indestructible-dyret har i Toughness. Dette gjør også at de ikke påvirkes av Creature Enchantment som går på å gi skade, slik som "Forced Gluttony".

### **Phasing.**

Phasing gjør at dyr kan kun brukes annenhver gang. Med en gang det er brukt, så "Exiler" det seg selv (går ut av spill) for neste runde. Hvis den har en Enchantment festet på seg, så forsvinner ikke denne. Vanligvis lar spillere disse dyrene være tappet en ekstra runde i stedet for å ta dem vekk fra spillbrettet.

### **Intimidate.**

Dyr som har denne egenskapen kan ikke bli blokkert med mindre det andre dyret er en Artifact eller deler samme farge som det angripende dyret. Så hvis et blått dyr med Intimidate angriper, kan det bli blokkert av et annet blått dyr. Hvis det angripende dyret er tofarget, må også det blokkerende dyret ha de samme to fargene.

### **Flying.**

Flying er en egenskap som gjør at dyret som har det ikke kan bli blokkert med mindre det andre dyret har Flying eller Reach. Et dyr med Flying kan blokkere andre dyr med eller uten Flying.

### **Protection (from White).**

Når det står Protection, så betyr det som regel at et bestemt kort eller en spiller (hvis det er en Enchantment) har beskyttelse mot noe. I mitt spill er det beskyttelse mot hvit gjennom "Indecent Proposal", og dette er en Enchantment, noe som gjør at den er rettet mot spilleren. Dette betyr at spilleren tar ikke skade av å bli angrepet av hvite dyr, eller kan bli påvirket av andre hvite kort. Men dette betyr ikke at dyrene til spilleren er beskyttet hvis han/hun velger å angripe med dem. De kan bli blokkert og drept av hvite dyr.

**Trample.**

Trample gjør at skaden går videre. Med andre ord: Hvis et angripende dyr har fem i Power, og blir blokkert av et dyr som har tre i Toughness, så er det fortsatt to igjen i skade som kan gå videre til et annet blokkerende dyr eller spilleren.

**Haste.**

Når et dyr har Haste, så betyr det at den ikke har det som kalles "Summoning Sickness", noe som vanligvis gjør at dyret ikke kan bruke egenskaper eller angripe før neste runde. Dyr med Haste kan brukes fullt og helt med en gang det kommer ut på bordet.