

Dansk computerspil på MoMA

Computerspillet INSIDE er kommet i fint selskab. The Museum of Modern Art i New York har optaget spillet i sin samling af ikoniske computerspil, og INSIDE udstilles i samme forbindelse på museet på Manhattan.

INSIDE er udviklet og udgivet af Playdead og er det første danske spil i MoMA's samling, hvor man også finder klassikere som Pac-Man (1980), Tetris (1984), The Sims (2000) og Minecraft (2011).

“Det er en kæmpe anerkendelse, at INSIDE er kommet i det selskab. Tetris, Space Invaders og Pac-Man har jeg haft store oplevelser med, længe inden det gik op for mig, at jeg selv kunne udvikle spil,” siger Arnt Jensen, der er stifter af Playdead og skaber af INSIDE.

Uhyggeligt univers

INSIDE blev udgivet i 2016 på Xbox, Playstation og PC. I spillet følger vi en dreng, som jages dybt ind i en skrækindjagende, fascinerende og smuk verden. Engelske The Guardian beskrev spillet som en “beautifully bleak dystopian puzzler” og gav 5 ud af 5 stjerner. Washington Post gav også spillet højeste karakter og skrev: “The game is a procession of stately, grim exclamation marks. It is visionary art”.

Arnt Jensen bruger sine egne oplevelser og følelser i sine spil, og hans kompromisløshed, i alle faser af processen, har været med til at gøre Playdead til en af verdens vigtigste spiludviklere. Allerede i 2010 fik selskabet verdenssucces med spillet LIMBO. Siden da har flere end 25 millioner mennesker spillet LIMBO og INSIDE på konsol, computer og mobil.

Fire BAFTA-priser

I 2017 vandt INSIDE - som det eneste spil - fire BAFTA'er ved British Academy of Film and Television Arts årlige prisuddeling i London. Spillet har også vundet en Apple Design Award i San Jose samt adskillige priser ved både spiludviklernes “Game Developers Choice Award” i San Francisco og til spiludgiverens “Academy of Interactive Arts and Sciences D.I.C.E. Awards” i Las Vegas.

I øjeblikket arbejder Playdead på sit tredje spil. Drengen, der har været en gennemgående figur i LIMBO og INSIDE, er blevet lidt ældre, og spillet foregår et ensomt sted langt ude i universet. Playdead har, i forbindelse med udarbejdelsen af spillet, indgået en udgivelses-aftale med den amerikanske spilgigant Epic Games, som blandt andet står bag udviklingsplatformen Unreal Engine og et af tidens store spil: Fortnite.

Udstilles på MoMA

Netop nu kan INSIDE opleves på MoMA som en del af udstillingen Never Alone: Video Games and Other Interactive Design. Her præsenterer MoMA bemærkelsesværdige spillemaskiner, computerspil, apps og hjemmesider fra 1960'erne og frem til i dag. Udstillingen kan opleves frem til sommeren 2023.

For yderligere kommentarer kontakt pr-konsulent Stine Lyndgaard på stine@lyndgaardmedia.dk eller 23361036.

Om Arnt Jensen og Playdead

Arnt Jensen er uddannet designer og illustratør fra Designskolen i Kolding i 1999, men interessen for spil startede allerede i barndommen, da hans far købte familiens første pc - en TI-99/4A fra Texas Instruments - i starten af 1980-erne. Det gav ham som helt ung en række freelancejobs som grafiker i den danske spilbranche.

Efter endt uddannelse på Designskolen arbejdede Arnt Jensen først for en spilvirksomhed og efterfølgende som freelance illustratør og designer. I sin fritid arbejdede han på et computerspil om en dreng i limbo. En tidlig trailer til spillet gik viralt, og Arnt Jensen fik henvendelser fra spiludviklere og udgivere fra hele verden med tilbud om at producere spillet.

For at bevare den kreative kontrol valgte Arnt Jensen at forfølge drømmen om at lave spillet selv og grundlagde Playdead i 2006. Traileren blev til spillet LIMBO, som udkom i 2010. LIMBO vandt en lang række internationalt anerkendte priser, og da efterfølgerne INSIDE udkom i 2016, var modtagelsen endnu mere begejstret.

Arnt Jensen er i dag ejer og kreativ direktør for Playdead, og han er stadig den kreative ankermand i udviklingen af spil. Playdead har 60 ansatte og ligger i Jorcks Passage midt i København. Næste år flytter virksomheden til større lokaler i Købbyen på Vesterbro.

Playdeads spil har solgt i mange millioner af eksemplarer og er udgivet på PlayStation 3, 4, 5 og Vita. Xbox 360, Xbox One, Xbox Series S og X. Nintendo Switch, Windows, macOS, iPhone og iPad, AppleTV, Steam Deck, Linux og Android.

<https://playdead.com>

Om INSIDE på MoMA

Netop nu præsenterer MoMA udstillingen Never Alone: Video Games and Other Interactive Design. Udstillingen vil undersøge, hvordan interaktivt design påvirker den måde, vi bevæger os gennem livet og opfatter rum, tid og forbindelser - også når vi ikke sidder ved skærmen.

Udstillingen, som kan opleves i stueetagen på Museum of Modern Art frem til sommeren 2023, samler bemærkelsesværdige eksempler på interaktivt design fra MoMAs samling, herunder INSIDE og 34 andre computerspil.

Udstillingen er funderet i museets historie og engagement i at indsamle interaktivt design, fra 1960'ernes computerterminaler til nutidige computerspil og hjemmesider.

Læs mere om udstillingen her:

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453>