

## Linus Examensarbete

Linus arbete tar avstamp i hans fascination av teknologi. Han börjar berätta om hans uppväxt under tidigt 2000, då han själv började använda teknologi på egen hand. Han pratar vidare om hur han genom sin egen utforskning, via emulerade tv-spelsplattformar och tidiga internet-communities fann att han ofta arbetade mot begränsningar som han var tvungen att kreativt komma runt för att saker skulle funka. När han sedan började göra musik var det också ett sätt att arbeta kreativt, att utforska var gränsen går för ett speciellt verktyg och vilka trick eller experiment han kunde göra för att tänja på gränserna eller få ett verktyg att göra något oväntat.

Hans arbete kretsar bland annat kring hans installation och sedan efterföljande skiva. Den byggde han genom att modifiera en kart-editor för 90-talsspelet *Monster Truck Madness 2*. Förenklat sett var det ett sätt att göra en interaktiv utställning för musik, men också att utnyttja spelmotorn för att göra specifika ljudliga effekter i musiken baserat på område och spelobjekt.

I kärnan av Linus text ligger idén om att något kreativt försvinner i den ständiga förbättringen av vår teknologi. Ett exempel är spelet *Metal Gear Solid*, som gjorts om ett flertal gånger, men som på något sätt förlorat något i sin "förbättring".

Han går sedan vidare och diskuterar den politiska effekten av teknologi som känns magisk, men som egentligen är mänskligt arbete som sker utom synhåll, för att det som verkar vara ett teknologiskt framsteg ska vara så magiskt som möjligt. Han diskuterar även den ekologiska aspekten av hur teknologisk utveckling inte är hållbar i längden, när jakten på mer och mer processorkraft till slut inte är uppnåelig, och att det inte kommer vara möjligt för privatpersoner att kunna äga datorer och mobiltelefoner som vi gör idag. Och att den standard vi är vana vid, att kunna använda processorkraft i vår konst på ett så "slösigt" vis.