ELECTROHYPE

Rapport för Electrohype 2000

Innehåll: Sida

Förord	3
Bilder från Electrohype 2000	5
Electrohype Space	9
Electrohype Web	17
Electrhype Conference	21
Electrohype Online	27
Electrohype Workshop	31
Samarbeten	33
Finansiärer	34
Länklista	35
Presslista med tidningsurklipp	36

Adress
Electrohype
S. Förstadsgatan 18
211 43 Malmö

Telefon
+46 40 780 20
Fax
+46 40 780 84

E-post
info@electrohype.org
URL
www.electrohype.org

Kontaktpersoner
anna.kindvall@electrohype.org
lars.midboe@electrohype.org
Orgnr: 846501-5769

Rapport om Electrohype 2000

Electrohype 2000

Electrohype 2000 pågick i Malmö 25 – 29 oktober 2000. Arrangemanget bestod av tre delar: En fysisk utställning, en webbutställning och ett seminarium. Målet var att visa det bästa av nordisk och europeisk datorbaserad konst, samt att diskutera skilda fenomen kring denna konstform.

Electrohype 2000 blev mycket varmt mottaget och mötte stort intresse ifrån många håll. Det blev ett berikande möte mellan konstnärer, teoretiker och publik. Utställningen fick en stor publik, antalet besökare var mellan 150 – 250 personer pr dag. Konferensen hade ca 100 till 150 deltagare per dag. Enligt utdragen statistik från vår webbplats hade vi 5 400 besökare under oktober och november månad, varav 2 060 besökte webbutställningen.
Både konstnärer, konferensdeltagare och besökare gav oss bra betyg avseende innehåll och genomförande av hela projektet, samtidigt som många uttryckte önskemål om att detta skulle bli ett återkommande evenemang.

Electrohype 2000 fick exceptionell bra uppmärksamhet i media. På pressvisningen, dagen innan utställningen öppnades, fanns alla former för media och press på plats. Vi fick en bred täckning i tidningar, radio och tv både lokalt och rikstäckande samt även i dansk press.

Bakgrund.

Idéen om Electrohype kom till på grund av en avsaknad av ett svenskt forum och en mötesplats för en seriös presentation och diskussion av och kring datorbaserad konst. Förarbetet till Electrohype startade redan våren 1999 med den följd att organisationen Electrohype blev grundat i december 1999.

Den nya informationstekniken är ett medium och som sådant har det använts av konstnärer under hela sin framväxt. Konstnären är en utforskare av teknikens ramar och möjligheter – konstnärliga praktiker nyttjar ofta tekniken för ändamål som dess skapare inte kunnat föreställa sig. Då vi började arbetet med att utveckla konceptet för Electrohype pågick det i Sverige en del spridda diskussioner och mindre utställningar med inriktning på datorbaserad konst. Vårt mål var att skapa ett samlande arrangemang som för första gången skulle genomföra en kvalificerad presentation och diskussion av och kring den digitala konsten genom projektet vi valde att kalla Electrohype 2000.

Hösten 1999 presenterade vi en skiss av projektet för Carl-Henrik Svenstedt på Skiften vid Malmö Högskola och fick ett grundläggande ekonomiskt stöd och uppmuntran till att genomföra detta. Vi beslöt att lägga evenemanget till slutet av oktober 2000.

Arbetsgruppen i Electrohype bestod av följande personer :

Projektledare: Anna Kindvall – konstnär

Producent: Lars Gustav Midbøe – digital diversearbetare

Utställningsformgivare: Tandi Agrell – utställningsformgivare MDD

Konferensansvarig: Bjørn Fritz – konstvetare

Ansvarig för Electrohype Online: Linda Hilfling – arkitektstuderande

Förarbetet

Under våren 2000 arbetade vi med planeringen av Electrohype 2000 och bestämde att den bästa formen för projektet skulle vara en kombination av utställning, seminarium och workshops. Vi etablerade en webbplats, sökte kontakt med andra nordiska och europeiska organisationer och institutioner samtidigt som vi skickade ut informationsmaterial och inbjudningar till konstnärer och teoretiker. Arbetet med att söka ekonomisk stöd från alla relevanta större instanser hade vi redan påbörjat hösten 1999 och detta arbete fortsatte vi även med under våren och sommaren 2000. Vi försökte även att engagera näringslivet genom olika former för sponsoravtal.

I början på augusti gick vi igenom inkommet material och gjorde ett urval av de konstverk vi ville visa på utställningen samt vilka föreläsare vi ville ha till seminariet. Tyngdpunkten på urvalet av projekt och konstnärer var på Sverige och övriga Norden, men vi valde även att bjuda in ett antal internationella konstnärer.

Efter mycket letande hittade vi lämpliga lokaler för utställningen, den stora hallen på Kajplats 305 och Galleri Rostrum. Vi bestämde oss även för att ha en mindre utställning på Malmö Stadsbibliotek, tänkt som en blänkare för hela evenemanget och för att vara utåtriktade och nå en större publik. Vid denna tiden började vår utställningsarkitekt skissa på olika former för att lösa problematiken med att visa datorbaserad konst i ett fysiskt rum.

Datum för utställningen blev satt till 25 – 29 oktober. Konferensen gick över dagarna 26, 27 och 29 oktober.

Ekonomi

Electrohype genomfördes med relativt små medel och mycket ideellt arbete. Att arrangera ett evenemang av det här slaget gör att det dyker upp utgiftsposter som är rätt ovanliga jämnfört med andra konstnärliga projekt. Som exempel kan nämnas att hyra av datorer och projektorer utgjorde en utgift som var åtta till tio gånger så stor som hyran av utställningslokalen. Electrohype mottog stöd ifrån följande: Nordisk Kulturfond, Kultur Malmö, Stiftelsen Skiften vid Malmö Högskola, IASPIS, Statens Kulturråd och Danske Kulturministeriets udviklingsfond, Nordic Interactive och Interaktiva Institutet/Andra varvet.

Efterarbetet

Electrohype 2000 avslutades den 29 oktober. Veckorna efter detta har vi ägnat åt efterarbete bestående av ekonomisk genomgång, betalning av räkningar, utskick av fakturor, samlande av dokumentation och sammanställning av rapporter till bidragsgivare. Vi jobbar även på att anordna de workshops vi har planerat i projektet. Vi valde att lägga dessa till en senare tid än de övriga delarna av Electrohype. Detta för att workshopsdeltagare skulle kunna se utställningen och delta i konferensen, samtidigt som vi insåg att detta var helt nödvändigt med hänsyn till tid och personal resurser. Electrohypes workshops kommer att hållas under februari eller mars månad 2001.

Alexei Shulgins verk *386 DX* på Kajplats 305

Magnus Wassborgs verk *Plan B* på Kajplats 305

Johannes Nyholms verk *Thomas och Hans* på Kajplats 305

Kjell Yngve Petersens och Karin Søndergaards verk *Mirreccophone* på Kajplats 305

van Goghs verk *Forgængelighed* på Kajplats 305

Adam Riishedes verk *Night Organ* på Kajplats 305

Kjell Yngve Petersens och Karin Søndergaards verk *Vibration of Smiles* på Kajplats 305

Kajplats 305

Kristin Bergausts verk *You ask to much* på Kajplats 305

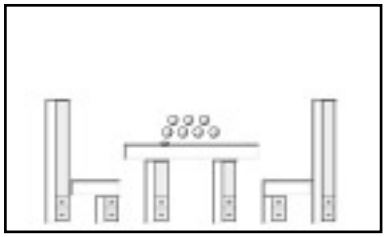
Chris Hales verk *6 of the best* på Kajplats 305

Thomas Broomés verk *After Life* på Galleri Rostrum

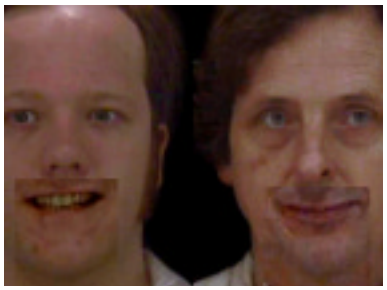
Sebastian Campions verk *in[between]motion* på Galleri Rostrum

Fotograf: Rikard Jakobsson och Håkan Röjder

Adam Riishede, Danmark

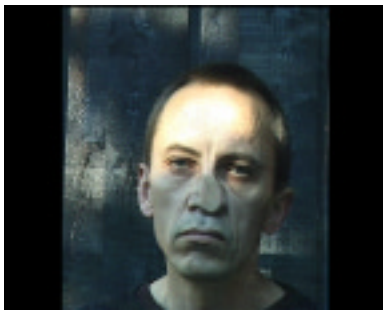


Alexei Shulgin, Ryssland

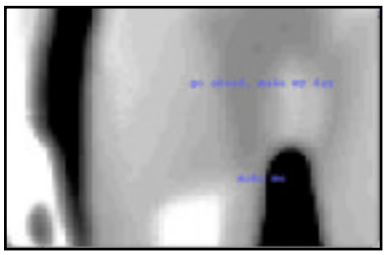


Johannes Nyholm, Sverige

Magnus Wassborg, Sverige



Kristin Bergaust, Norge



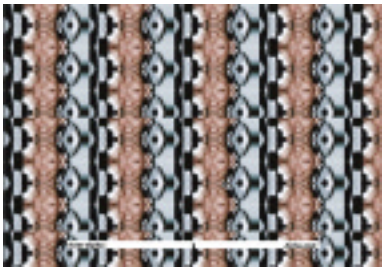
Bjørn Wangen, Sverige

Mattias Karlsson, Sverige

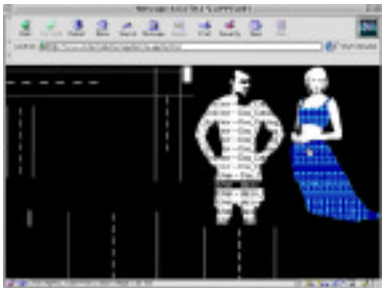
Tomas Broomé, Sverige

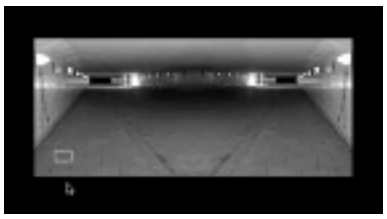
Chris Hales, England

Gerhard Schwoiger


Mez, Australien

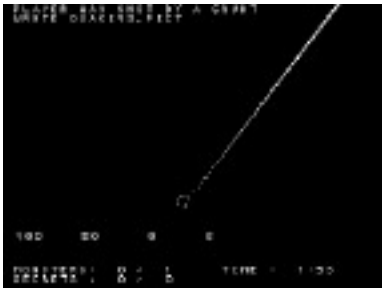
Sachiko Hayashi, Sverige


Olia Lialina, Ryssland

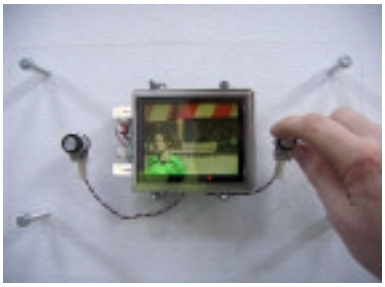

Klara Nagy, Sverige

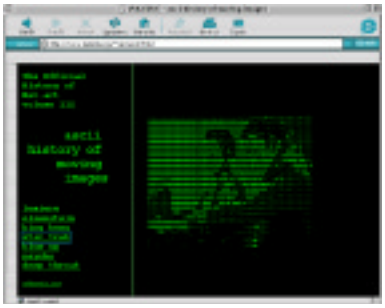
Kjell Yngve Petersen och Karin Sønder-
gaard, Danmark

Simon Biggs, England

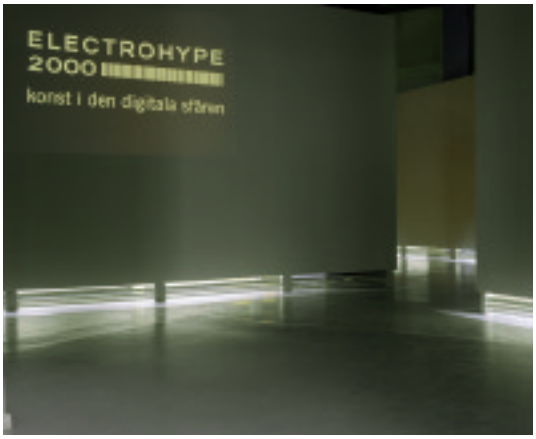

Jodi, Holland/Belgien

van Gogh, Danmark


Sebastian Campion, Danmark


Vuk Cosic, Slovenien

Electrohype Space 2000



Electrohype Space 2000

Den fysiska utställningen på Electrohype 2000 gick under namnet Electrohype Space. Utställningen visade olika typer av datorbaserade verk allt i från interaktiva möbler, datorstyrda installationer och CD-rom-projekt. Gemensamt för alla dessa konstverk är att de inte kan existera utanför datorns kraft. Electrohype 2000 presenterade arbeten av 20 konstnärer/konstnärsgrupper varav 15 deltog på Electrohype SPACE.

I vårt urval av konst till utställningen la vi vår tyngdpunkt på Sverige och övriga Norden, detta för att lyfta fram och kartlägga vad som händer i vår del av världen. Vi valde även att bjuda in ett antal europeiska konstnärer, som har utmärkts sig inom denna konstform. Valet av konstnärer har skett på två sätt. Dels genom direkt inbjudan av konstnärer som vi har kommit i kontakt med eller funnit under arbetets gång samt genom att konstnärer haft möjlighet att ansöka om att få deltaga. Ansökan var öppen för alla konstnärer som arbetar med datorbaserad konst och då främst de som är verksamma i Norden. Ansökningstiden gick ut den 8 augusti. Vi fick in ca 40 ansökningar som bestod av varierande projekt av mycket hög kvalitet. Urvalsprocessen var svår, men vi lyckades till slut enas om sju konstnärer vars arbeten vi ville visa, i tillägg till de vi redan bjudit in. Electrohypes arbetsgrupp stod både för inbjudan och urvalet av de ansökande bidragen.

Följande konstnärer ställde ut på Electrohype Space:

Thomas Broomé, Sverige

Sashiko Hayashi, Sverige

Magnus Wassborg, Sverige

Mattias Karlsson, Sverige

Johannes Nyholm, Sverige

Kristin Bergaust, Norge

vanGogh, Danmark

Kjell Yngve Petersen och Karin Søndergaard, Danmark

Adam Riishede, Danmark

Sebastian Campion, Danmark

jodi, Holland/Belgien

Vuk Cosic, Slovenien

Alexi Shulgin, Ryssland

Chris Hales, England

Utställningen Electrohype Space blev visad på tre olika lokaliteter i centrala Malmö: Kajplats 305, Bassängkajen 8, Galleri Rostrum, Västergatan 21 och Malmö stadsbibliotek.

Kajplats 305

Den största utställningen var på Kajplats 305s stora hall. Här visades 12 olika verk av följande konstnärer: Alexei Shulgin, Kristin Bergaust, Sachiko Hayashi, Chris Hales, Adam Riishede, Johannes Nyholm, Søndergaard/Petersen, Magnus Wassborg, Vuk Cosic, van Gogh och Mattias Karlsson. I tillägg fanns det två datorer med internetuppkoppling där vi visade utställningen Electrohype Web.

Galleri Rostrum

Galleri Rostrum visade tre olika verk av följande konstnärer: Thomas Broomé, Sebastian Campion och Jodi. Här fanns även en dator för visning av Electrohype Web. Thomas Broomés blomsterinstallation, *Afterlife*, placerades för att vara synligt från gatan, genom galleriets skyltfönster. Längre in i samma rum kunde man uppleva Sebastian Campions verk, *in[between]motion*. Verket, som är subtilt och kräver ett intimt rum, byggdes in i en vägg och blev synligt först när publiken kommit in i lokalen. I det mindre rummet längst in visades ett verk av jodi, *game for two players Quake.modification*, en modifierad version av spelet Quake, där två personer kunde spela mot varandra. Webbutställningen var placerad mellan det större rummet ut mot gatan och det inre rummet.

Malmö Stadsbibliotek

På Malmö Stadsbibliotek byggde vi upp en liten utställning i bibliotekets existerande miljö som fungerade som en *blänkare* för Electrohype 2000. Utställningen bestod av fyra datorer och var placerad på en balkong över entrén. Här kunde man uppleva det CD-rom baserade verket *Apt.art* av Thomas Broomé och Johannes Nyholm samt Sachiko Hayashis CD-rom arbete *Dreamweaver*, vilket även kunde ses på Kajplats 305. Förutom dessa verk var två datorer dedikerade för Electrohype Web.

Electrohype Space – beskrivning av konstnärerna och deras verk

Thomas Broomé

Thomas Broomé visade verket *AfterLife* på Galleri Rostrum. Thomas kommer från Sverige och arbetar med datorbaserade-installationer, CD-rom-projekt samt Internetkonst. Verket *AfterLife* är en datorstyrd installation bestående av 25 krukväxter som är kopplat till datorn med hjälp av biosensorer. Datorn registrerar den energi som plantan genererar. När plantan dör skapas en grafisk representation av denna på datorns bildskärm. På så sätt lever denna vidare i den virtuella världen efter att ha lämnat den fysiska.

Johannes Nyholm

Johannes Nyholm visade verket *Thomas och Hans* på Kajplats 305. Johannes kommer från Sverige. Verket *Thomas och Hans* är en datorstyrd installation som består av ett ändlöst samtal mellan två personer. Dessa personer representeras genom var sitt animerat porträtt på två olika bildskärmar placerade vända mot varandra. Dialogens gång är inte bestämd på förhand, då denna skapas och utvecklas med hjälp av en slumpgenerering samtidigt som den beses. Samtalet har varken en början eller ett slut och det finns ingen begränsning för hur länge det kan pågå. Teoretiskt sätt kan dialogen pågå för evigt.

Thomas Broomé och Johannes Nyholm

Thomas Broomé och Johannes Nyholm visade samarbetsprojektet *Apt.art* på Malmö Stadsbibliotek. Detta verk är en interaktiv CD-rom. Man träder in i ett rum som liknar ett vanligt vardagsrum med bokhyllor, tv, video samt annan tillhörande interiör. Här man kan plocka upp saker, bläddra i böcker, titta på tv, spela spel på datorn etc. Rummet fungerar på samma sätt som det gör “hemma”. Vill man t ex se på en video krävs det att du först hämtar en kassett i bokhyllan, går till tv-n, slår på denna och videobandaren, sätter i kassetten och trycker på play. Med andra ord måste man gå igenom samma steg som dessa handlingar kräver för att utföras i det verkliga livet.

Sachiko Hayashi

Sachiko Hayashi visade verket *DreamWeaver* på Kajplats 305. Sachiko är japanska men bor och verkar i Sverige sedan många år tillbaka. Här har hon även fått sin konstnärliga utbildning. Hon arbetar både med CD-romer och Internetbaserade verk, där samspelet mellan ljud och bild utgör ett viktigt moment. *DreamWeaver* är en CD-rom som erbjuder åskådaren möjligheter att såväl skapa, återskapa och förändra de sedda och hörda kompositionerna. Även om ramen för varje scen är kontrollerad så garanterar den ett oändligt antal möjliga kombinationer. Detta gör att varje åskådare ser en ny och något annorlunda version av varje scen vid varje besök.

Magnus Wassborg

Magnus Wassborg visade verket *Plan B* på Kajplats 305. Magnus kommer från Sverige. Verket *Plan B* är en datorinstallation som är uppbyggd av mjuk- och hårdvara samt radioapparater. Uttrycket i denna installation uppstår genom att hårddiskarna sänder ut frekvenser på mellanvågsbanden som går att ta emot på en vanlig radioapparat. Datorns hårddisk tvingas jobba på hög varv för att generera abstrakta grafiska bilder som ändras kontinuerligt. Mjukvaran består av en kombination av ett antal olika skärmsläckare.

Konstnärens egen kommentar till verket är: ”Det förvånande är att ljuden uppfattas som helt integrerade till vad man som betraktare ser på skärmen, vilket man kan tycka är helt normalt eller totalt vansinnigt.”

Mattias Karlsson

Mattias Karlsson visade verket *A State Of Independence?* på Kajplats 305. Mattias kommer från Sverige. Verket *A State Of Independence?* är en mycket stillsam CD-rom. Denna består av ett antal dokument med ett system av ord och meningar som Mattias har klottrat ner under en lång tidsperiod. Genom animationer i texten leker han med ordens och meningarnas betydelser. Verket berör på olika sätt teman om individens villkor och strävanden.

Adam Riishede

Adam Riishede visade verket *Night Organ* på Kajplats 305. Adam kommer ifrån Danmark. Verket *Night Organ* är en interaktiv CD-rom med kombination av musik och bild.
Verket kan ses som en undersökning av hur man med det digitala mediet kan återge en helt ny form av musikupplevelse. *Night Organ* består av ett stycke musik av Marchel Tord Pedersen och nio interaktiva rum gjorda av Adam Riishede. Genom att förändra vissa element i bilderna påverkar användaren även musiken. Huvudmålet med projektet var att skapa ett uttryck som är exklusivt förbehållet ett digitalt medium. Ett uttryck där interaktionen inte bara är en förmedlare av innehållet utan är även avgörande del i sig självt.

van Gogh

van Gogh visade verket *Forgængelighed* på Kajplats 305. van Gogh är en grupp konstnärer från Danmark bestående av: Steen Johannesen, Jannick Kirk Sørensen, Christian Leifelt, Simon Løvind, Michael Madsen, Jacob Thøgersen, Lene Wissing.

Denna CD-rom är främst en ljudbaserad produktion, men innehåller även bildmaterial, kring temat förgänglighet. Den är konstruerad så att den endast kan spelas en gång, dess självförstörande funktion är en del av uttrycket. Användaren kan besöka ett flertalet rum/platser och kan välja att stanna där så länge man behagar, men efter ha lämnat en plats kan man inte återvända.
Forgængelighed är en närstudie i nedbrytningsprocesser och förhållandet mellan förfall

och förändring. Genom 12 passager upprepas förgänglighetstemat med fokus på nuet och dess flyktighet och tidens gång.

Sebastian Campion

Sebastian Campion visade verket *in[between]motion* på Galleri Rostrum. Han kommer från Danmark och bor för tillfället i Holland. Han arbetar med både Internetkonst och interaktiva installationer. Verket *in[between]motion* är en interaktiv installation. Denna består av en väggmonterad 4 tums LCD-bildskärm samt två reglage. På skärmen ser man en stillbild av ett torg. Genom att vrida på reglagen påverkar man händelseförloppet på torget. De två reglagen representerar och styr en man respektive en kvinna. Rent intuitivt vill betraktaren gärna få dessa att mötas. Man upplever även närvaranden av andra personer genom bilder, röster och typiska gatuljud. Trotts besökarens engagemang är installationen konstruerad så att dessa två huvudpersoner faktiskt aldrig kan mötas. Ursprunget till detta verk bygger på en av konstnärens egna upplevda episod.

Karin Søndergaard och Kjell Yngve Petersen

Karin Søndergaard och Kjell Yngve Petersen visade verken *Vibrations of Smiles* och *Mirreccophone* på Kajplats 305. Karin och Kjell kommer från Danmark och har bägge sitt ursprung i dans och teater men jobbar numera i huvudsak med datorbaserad konst.

Vibrations of Smiles består av två stolar som är sammankopplade genom ljud och video. Varje stol har ett klot som man håller framför ansiktet. I detta klot finns videokamera, mikrofon och en liten bildskärm. Bild och ljud skickas och tas emot mellan dessa två stolar. Ljudet mottas som en kraftig bas-vibration i stolens dyna.

Mirreccophone är en interaktiv möbel som liknar en stor spegel med en stol på var sin sida om denna. När två personer sitter på var sin sida om verket så upptäcker man att spegeln är halvgenomskinlig och att bilden av ens eget ansikte sammansmälter med den andres. Samtidigt fångar mikrofoner upp allt tal och omkullkastar och förvränger detta. Det sagda omformas till en ny betydelse, en konversation skapas genom sammansmältning av deltagarnas röster.

Gemensamt för dessa verk är att båda omkullkastar olika sinnesintryck. Bägge verken bygger på kommunikation mellan två personer och kräver således att två personer använder verket samtidigt.

Kristin Bergaust

Kristin Bergaust visade verket *You ask too much* på Kajplats 305. Hon kommer ifrån Norge och arbetar främst med interaktiva installationer, men även med Internetkonst och video. Hon är även direktör för Atelier Nord i Oslo, som är ett medialab för konstnärer. Installationen *You ask too much* handlar om de problem som kan uppstå när människor kommuniserar. Publiken möts av en projektion föreställande en man som klämmer sig mot en glasruta. Framför står en mikrofon på ett stativ. Publiken uppmannas att använda sig av mikrofonen för att säga någonting till mannen. Men alla försök att inleda ett samtal med personen, möts av icke kommunikativa repliker från en kvinnoröst.

Chris Hales

Chris Hales visade en samling interaktiva videofilmer, *6 of the best*, på Kajplats 305. Han bor och verkar i England. Han har hållit föredrag och workshops om interaktiv video på flertalet av Sveriges konstskolor och i våras hade han IASPIS ateljé på Malmö Högskola. Hans verk består av en touch-screen där man kan välja mellan ett urval olika filmer. När dessa filmer spelas upp kan åskådaren styra handlingen och förloppet genom att beröra olika punkter i bilden.

Jodi

Jodi visade verket *game for two players Quake.modification* på Galleri Rostrum. Jodi är en konstnärsgrupp bestående av två personer, en holländare och en belgare, som bor och verkar i Spanien. Gruppen Jodi är mest känd för sina Internetbaserade projekt, som presenteras på webbplatsen www.jodi.org. Verket de visade på Electrohype Space är en modifierad version av dataspelet Quake. Spelet spelas av två personer på varsin dator som är kopplat i ett nätverk. De har använt sig av spelet Quakes grundelement, men har gjort radikala ändringar i spelets grafik och spelets grundkonsept. Som exempel kan nämnas att ett försök på att attackera den andre spelaren slår tillbaka på en själv. Spelets grafiska estetik som endast består av färgerna svart och vitt, påminner en om tidiga tv-spel som t ex. Pong.

Vuk Cosic

Vuk Cosic visade verket *ASCII History of Moving Images* på Kajplats 305. Vuk kommer ursprungligen från forna Jugoslavien, men bor och verkar numera i Slovenien. Han är mest känd för sina arbeten i ASCII-art. Processen med att framställa ASCII-bilder härstammar från datorns barndom då endast sättet att visa bilder var att simulera en gråskala med hjälp av ASCII-tecken (siffror, bokstäver etc). Vuk Cosic är i grunden utbildad arkeolog och det finns därför en logisk koppling till att han fokuserar på teknologiens historia och dess utveckling. I detta fall den grafiska bilden på datorskärmen. Verket består av ett antal urvalda scener från historiskt kända filmer och tv-serier. Dessa scener är konverterade till ASCII-tecken och framställs på bildskärmen som en rörlig bild uppbyggd av gröna tecken mot svart bakgrund, en estetik som hänspelar till tidiga hem/kontorsdatorer. Materialet är hämtat från kända filmer som: Pansarkryssaren Potemkin, Psycho, Star Trek och Deep throat.

Alexei Shulgin

Alexei Shulgin visade verket *386 DX* på Kajplats 305. Alexei bor och arbetar i Ryssland närmare bestämt i Moskva. Han anses vara en av de mest kända pionjärerna inom Internetkonsten och är fortfarande mycket aktiv och synlig på detta området. Genomgående i hans arbete är att han arbetar med enkla medel. Detta framgår även i det verk han presenterade på Kajplats 305, då han använde sig av en gammal PC av typen 386 DX. Datorn var placerad på marken precis vid entrén till Kajplats, tillsammans med ett par enkla högtalare. Genom att använda datorns inbyggda funktion för röstsyntes i en kombination med hans egen mjukvara, spelade installationen ett urval välkända pop och rock låtar. På skärmen rullade ständigt texten ”Skänk en slant till musikern!” som en uppmaning till publiken att lägga ett mynt i den placerade muggen framför ”musikanten”.

Kortfattat om idéerna kring gestaltningen av Kajplats 305

Utmaningen med utställningarbetet var att hitta ett bra sätt att presentera datorbaserad-konst i ett fysiskt rum, att finna ett uttryck och en form, som inte stod i vägen för upplevelsen av verken. Den 400 kvm-stora koncertlokalen skulle delas in och tanken var att utställningen skulle framträda som luftig, utan alltför slutna rum. Den skulle inte leda publiken via en tillrättalagd bana, utan hellre vara öppen i sin struktur och samtidigt vara överraskande, utställningen skulle därför inte vara för överblickbar.
Dessa övergripande idéer samordnades med de rumsliga krav, som vart och ett av verken ställde. En del verk krävde ett intimt rum, några tydligt definierade rum och andra behövde få fylla ut rummet för att komma till sin rätt.

Streckkoden i Electrohypes logotyp blev utgångspunkt för utvecklandet av en enkel form som kunde upprepas och varieras. Placeringen av "staplarna" i form av frittstående väggar i olika längder skulle dela upp rummet. Under skissprocessen modellerades dessa fram i pappmodell, skala 1:20. Väggarna hölls fria från koncertlokalens sidor och placerades på diagonalen för att understryka att utställningen följde sin egen logik och inte var en del av hallen. Rörelsen i hallen förstärktes också genom väggarnas vinkel och där det behövdes etablerades hörn för att skapa ett mer intimt rum.

För att skapa fokus på verken, byggdes tekniken in i väggarna, utom för de verk som krävde att den skulle vara synlig. Lokalen hölls mörk för att få skärmar och projektioner att stå fram tydligt. Förutom skärmar och projektioner var enda ljuskällan ledljus i golvnivå. Ett undantag var Magnus Wassborgs installation som inte innehöll något eget ljus. Lösningen där blev att markera ett rum av ljus som installationen placerades i.

Kortfattad beskrivning av processen

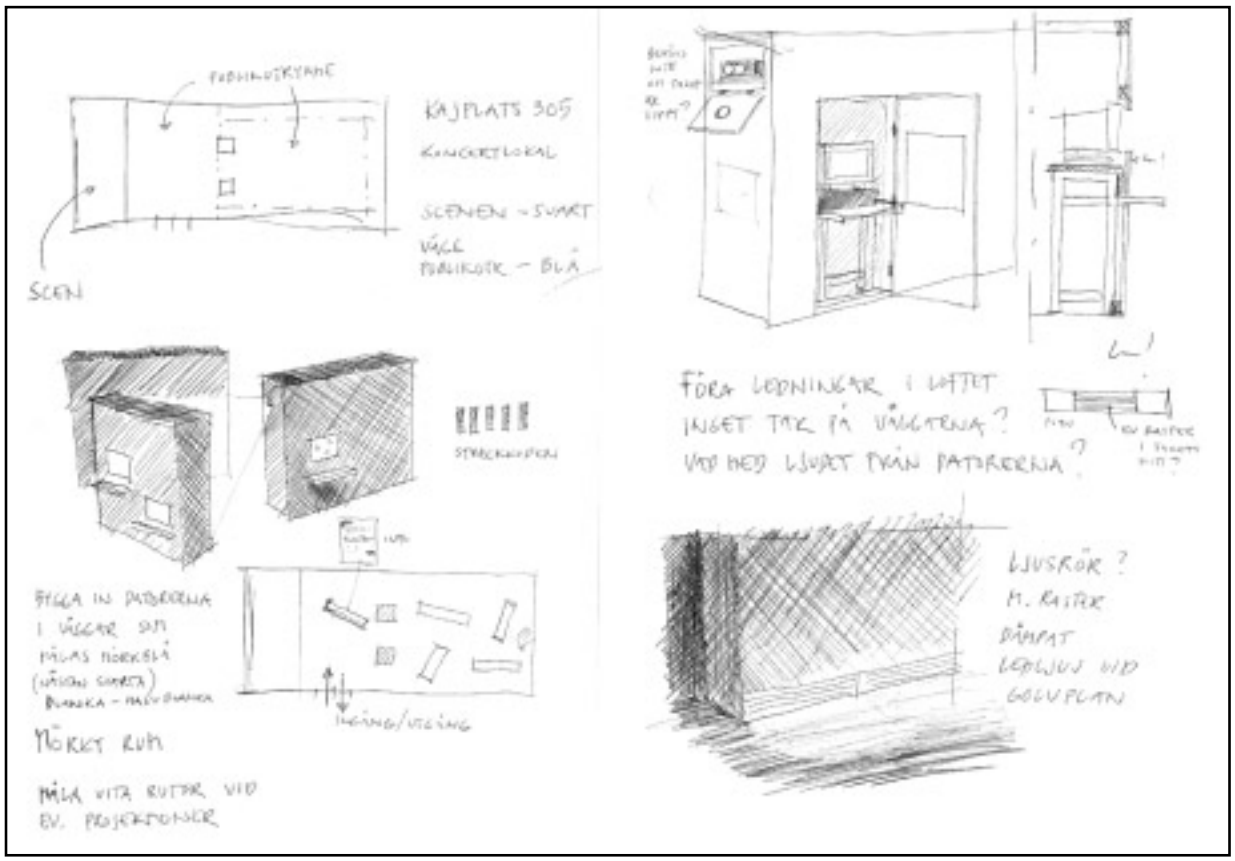
Efter det slutgiltiga urvalet av verk vi ville visa, i mitten av augusti, gick den konkreta utformningsprocessen av utställningen igång. Vi beslöt att sprida utställningen på tre olika platser i Malmö, men vi jobbade samtidigt medvetet för att detta skulle upplevas som ett evenemang. De tre platser var Kajplats 305, Galleri Rostrum och Malmö Stadsbibliotek.
Arbetet som tog vid var att placera verken i de olika lokalerna, att avgöra vilken typ av rum verken krävde, hur den största lokalen Kajplats 305 skulle indelas, samt vilket uttryck utställningen skulle ha.
Slutet av augusti presenterade Tandi ett skissprojekt för resten av projektgruppen. Denna skiss utgjorde underlag för det fortsatta arbetet med utställningsformgivningen.
I början av september modifierades placeringen av väggarna på Kajplats 305. Väggarna, som bestod av en regelkonstruktion, detaljerades och preciserades efter byggmaterialens standardmått. Mattias Nordberg, som är ansvarig för verkstaden på K3, Malmö Högskola, var behjälplig vid konstruktionsarbetet. I mitten av september inleddes samarbete med tre elever från Scen- och teaterteknikliniien på K3, Malmö Högskola, omkring ljussättningen. Eleverna fick ansvar för att lösa ljussättningen tekniskt, göra en el-plan, samt att anskaffa material. Det byggdes modell i skala 1:1 och genomfördes ljus- och färgtester tillsammans med eleverna.

Uppbyggnadsfas

Veckorna innan öppningen av utställningen byggdes väggmoduler och podier i K3s träverkstad. Arbetet utfördes dels med inhyrd och dels med ideell arbetskraft, samt med hjälp av Mattias Nordberg från K3. Under två dagar byggdes väggarna upp på plats på Kajplats 305. Sammanlagt var ett 30-tal personer involverat i arbetet med utställningsbygget. Vissa svårigheter uppstod under byggprocessen pågrund av våra ekonomiska ramar. Våran ekonomi tillät inte att hyra in professionella snickare. Vi var därför beroende av folks välvilja

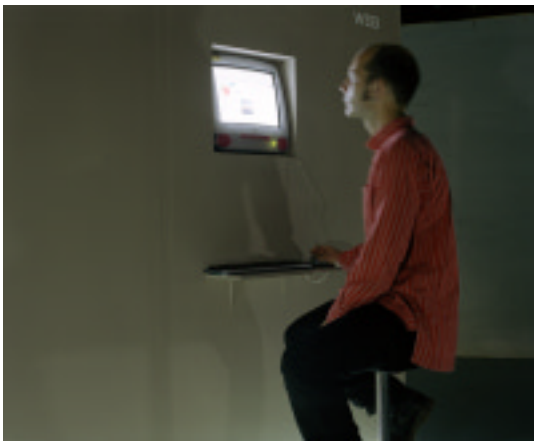
och intresse för att få realiserat utställningen. Tyvärr kunde vi i stor sett endast erbjuda gratis deltagande i Elektrohypes aktiviteter.
Scenteknikeleverna ansvarade för dragningen av elen och hängning av lampor under uppbyggnaden.

Nedtagningen
Nedmonteringen av utställningarna tog två dagar. Materialet skänktes till de personer som hjälpte till med nedtagningen, samt till Malmö Återbyggdepå. En del rekvisita lämnades till Malmö Konsthögskola.



Tandi Agrells skiss för väggkonstruktionerna på Kajplats 305

Electrohype Web 2000



Electrohype Web 2000

Utställningen Electrohype WEB etablerades som en egen sektion på Electrohypes webbplats. Utställningen innefattade enbart konstverk och projekt gjorda specifikt för Internet. Denna delen av Electrohype kunde därmed besökas av alla personer runt om i världen med tillgång till Internetuppkoppling.
Webbutställningen pågick från 25 oktober – 11 november. Till motsats från de andra delarna i Electrohype 2000 fick denna en något längre tidsperiod. Eftersom det inte medförde oss några extra kostnader och att vi på så sätt enkelt kunde förlänga evenemanget något.

Webbutställningen visade på en bred spridning av hur olika konstnärer använder Internet som uttrycks medel. Vissa konstnärer använder sig av webbläsarens inbyggda funktioner såsom statusfält, frames, titelfält för att maximalt utnyttja dess möjlighet att kommunisera. Andra använder sig av tilläggsprogram såsom Flash, Shockwave och Realplayer för att på så sätt utöka möjligheterna av interaktivitet och ljudupplevelse.
Den webbaserade utställningen formgavs av Jesper Søholm, Bizart, i Köpenhamn.

Följande konstnärer ställde ut på Electrohype Web:

Klara Nagy, Sverige

Bjørn Wangen, Norge

Sebastian Campion, Danmark

Olia Lialina, Ryssland

Vuk Cosic, Ryssland

Alexei Shulgin, Ryssland

Simon Biggs, England

Gerhard Schwoiger, Österrike

MEZ, Australien

Electrohype Web – beskrivning av konstnärerna och deras verk

Simon Biggs

Simon kommer från England och arbetar mest med storskaliga installationer men har även gjort en del webbverk. Han visade verket *The Great Wall of China,* som dessutom finns i en CD-rom version, på Electrohypes webbutställning.
Grunden för verket är en i realtid interaktiv språkmaskin. Denna använder metaforen av den kinesiska muren som ett sätt att navigera. Systemet kan producera en ändlös ström av konstant föränderliga texter.

Databasen bakom verket består av de enskilda orden i en novell med samma titel av Franz Kafka. Databasen innehåller inga lingvistiska strukturer bortom de enskilda orden. Alla meningar och all grammatik konstrueras löpande av objektorienterade och beteendeimiterande programmeringstekniker baserade på mönsterigenkänning, formler för redundans och Chomskys formella grammatik. Formel grammatik används vid skapandet av enskilda meningar för att se till att de blir korrekta. Till detta grundläggande grammatiksystem har lagts en serie ad hoc-lösningar som hanterar pluralformer, konjugationer, tempus, etc.
Tekniken genererar genom denna databas en prosa som är öppen, oväntad och poetisk.
Verket finns på adressen: http://www.easynet.co.uk/simonbiggs/

Olia Lialina

Olia från Ryssland är en kvinnlig pionjär inom Internetkonst. Samtidigt som hon själv är verksam konstnär driver hon även Internet galleriet Teleportacia (http://art.teleportacia.org). På Electrohypes webbutställning visade hon verket *Last Real Net Art Museum*. Under 1996 gjorde Olia verket *My boyfrind came back from the war* som är ursprungsverket i *Last Real Net Art Museum*. Här har hon bett andra konstnärer att göra varianter på detta verk. Hennes verk kan ses på http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru

Klara Nagy

Klara kommer ursprungligen från Ungern, men är sedan en längre tid bosatt i Sverige. Sin konstnärliga utbildning har hon fått på Grafikskolan Forum i Malmö och hon har deltagit i en mängd olika utställningar under de senaste åren. Sedan några år tillbaka arbetar hon numera endast med digitala tekniker, såsom dator-installationer, CD-rom och Internetkonst. Klara Nagy visade verket *Sensor* på Electrohypes webbutställning. Ett arbete som omhandlar minnen som är relaterade till specifika platser.
Verket finns på adressen: http://www.hungaromedia.com/sensor/

MEZ

MEZ är en förkortning/konstnärsnamn för australiensiskan Mary-Anne Breeze som för övrigt var den ända icke europeiska deltagaren på Electrohype 2000. På Electrohype Web visade hon verket *Mo[ve.men]tion*. Ett projekt som hon drivit kontinuerligt sedan 1995. Detta verk består av en webbplats som är ägnad olika riktningar inom nya media och olika samarbetsformer i ett nätverksbaserat medium. Verket drivs efter ett språksystem kallat _mezangelle_, som utveckla(de)s ur mångahanda källor: brevväxlingar via e-post, språk influerade av maskinkod och nätets ikonografi. Genom detta system ändras ord och meningar så att dess betydelse förändras och utökas bortom det förväntade och förutsägbara. Det är en process som liknar att göra “vanlig” text till hypertext genom att omordna och sönderdela orden.
Verket finns på adressen: http://wollongong.starway.net.au/~mezandwalt

Bjørn Wangen

Bjørn kommer från Norge men har de senaste åren bott och arbetat i Malmö. Hans konstnärliga bakgrund är inom måleriet men Wangen arbetar även numera mycket med webbspecifika projekt. På Electrohypes Web visade han verket *PrintMe* som handlar om mötet mellan kropp och maskin, och mötet mellan blick och kropp. Verket kan kanske kan kallas ett möte mellan objekt och predikat. Det fysiska har här kommit att handla om skärmbildens byggelement, pixeln, som till återgivningen av människokroppen i antalet pixlar, i detta fall 5606 relativa pixlar som är hans kropps faktiska höjd.
Verket finns på adressen: http://kunst.no/wangen/PrintMe/

Gerhard Schwoiger

Gerhard från Österrike är 19 år och därmed utställningens yngste deltagare. Trotts sin unga ålder har han redan hunnit med att få en del priser och utmärkelser genom sina projekt. Dit hör även *Netdump* som visades på Electrohype Web. Detta verk blev tidigare i år tilldelat ett pris på Ars Electronica i Linz. *Netdump* är baserat på tanken om återanvändning av övergiven kreativitet. Genom ett klientprogram kan du skrota dina egna arbeten eller projekt som du inte är nöjd med. Samtidigt har du möjligheten att titta i den virtuella ”soptunnan” och hitta resterna av någon annans arbeten som du skulle vilja återanvända.
Verket finns på adressen: http://www.netdump.org

Sebastian Campion

Sebastian från Danmark bor och studerar för tillfället i Holland. Han arbetar både med Internetkonst och interaktiva installationer. På Electrohype Web visade han två verk, *Trueism* och *Vektor*. *Trueism* är ett interaktivt poetisk verk. Genom att röra datorns mus för man en brinnande tändsticka över olika textrader. Texten syns i skenet av tändstickans låga och för att denna inte ska slockna måste man hålla denna i ständig rörelse.
Arbetet *Vektor* är också baserat på att man för datorns mus över skärmen. Genom denna rörelse bildas olika rektaglar och kvadrater med varierande bakgrundsfärg. Arbetet har på sitt sätt en prägel av traditionell modernistisk konst, men har genom möjligheten för interaktivitet och variation tagit ett steg vidare.
Verket finns på adressen: http://www.sandberg.nl/sebastian/web/webindex.html

Alexei Shulgin

Alexei bor och arbetar i Ryssland, närmare bestämt i Moskva. Han anses vara en av de mest kända pionjärerna inom Internetkonsten och är fortfarande mycket aktiv och synlig på detta området. På Electrohype Web visade han sitt verk *FormArt*. I detta verk använder han sig av standardelement, som vanligtvis används för att generera formulär på webbsidor. Han använder dessa grafiskt, relativt oestetiska, formulärelement för att generera ”bilder” som har en unik prägel.
Verket finns på adressen: http://www.c3.hu/collection/form/

Vuk Cosic

Vuk kommer ursprungligen från forna Jugoslavien men bor och verkar numera i Slovenien Han är mest känd för sina arbeten i ASCII-art. Prosessen med att framställa ASCII bilder härstammar från datorns barndom då endast sättet att visa bilder var att simulera en gråskala med hjälp av ASCII-tecken (siffror, bokstäver etc). Vuk Cosic är i grunden utbildad arkeolog och det finns därför en logisk koppling till att han fokuserar på teknologiens historia och dess utveckling. I detta fall den grafiska bilden på datorskärmen. Hans arbete på Electrohype Web, *History of Art for the Blind* för denna process vidare då han i tillägg till att konvertera kända konstverk till ASCII-tecken gör dessa hörbara genom använda mjukvara för röstsyntes.
Verket finns på adressen: http://www.ljudmila.org/~vuk/

Electrohype Conference 2000

Electrohype Conference 2000

Inledning och sammanfattning av evenemanget

Den 27 – 29 oktober anordnade Electrohype en konferens för att diskutera en rad olika aspekter kring datorbaserad konst. Vi valde att kalla konferensen Electrohype Conference. Ett tjugotal akademiker och konstnärer blev inbjudna att hålla anförande på konferensen. Konferensen hade tre teman: ”datorn som media”, ”datorn i den sociala geografin” samt ”köpande, säljande och bevarande av digital konst”. Evenemanget samlade ca 120 åhörare per dag.

Liksom vid varje annat försök att debattera samtiden är det inte möjligt att komma fram till några absoluta svar. Dock visade de diskussioner som uppstod under konferensens gång på de många olika strategier som används, av både teoretiker och verksamma konstnärer, för att skapa mening och betydelser med hjälp av den nya tekniken. Konferensen bekräftade på sitt sätt vår tidigare uppfattning om att den datorbaserade konsten inte kan betraktas som ett homogent medium. De olika talarna hade många och sinsemellan mycket olika inställningar till det material de jobbar med. Om det ska antydas en gemensam nämnare så är det önskan och experimentet med att överskrida genre- och disciplingränser, en önskan om att skapa inkluderande verk och teoribildningar som medvetet söker efter synteser av olika kulturformer och betraktelsesätt.

Under konferensen gavs ungefär lika många presentationer av konstnärliga projekt som av akademiska papers. Öppenheten och de tydliga viljan att debattera och samverka mellan dessa båda delar av konstvärlden var påtagliga under hela evenemanget. Gränsdragningen mellan de olika disciplinerna är inte så påtaglig; konstnärer verkar som lärare i sina media och akademiker jobbar med metoder för att visualisera sitt arbete, tendenser som naturligtvis bidrar till öppenheten mellan de olika fälten.

I den avslutande paneldebatten målades det upp en slags framtidsbild av hur konstvärlden kommer att hantera ”new media art” i tiden framöver. När det gäller den nätbaserade konsten får man intryck av att centreringen kring konstobjektet har tonats ner till förmån för en acceptans av konstnären som en garant (ett slags varumärke) för konsten. Detta gör i sin tur att denna konst i sin tur kan distribueras friare och enklare. Digital konst är ibland gjord för att existera i otaliga upplagor, endast konstvärldens konventioner står i vägen för en veritabel masspridning av dessa nya konstnärliga uttryck.

Följande höll anföranden på Electrohype Conference:

Simon Biggs, England
Alexei Shulgin, Ryssland
Trevor Batten, Holland
Jan von Bonsdorff, Norge
Karin Wagner, Sverige
vanGogh, Danmark
Gerhard Schwoiger, Österrike
Chris Hales, England
Mika Tuomola, Finland
Stefan Holmlid, Sverige
Andreas Kitzman, Sverige
Lars Hallnäs, Sverige
Maria Hellström, Sverige
Fredric Norrgren, Sverige
Per Platou, Norge
Tapio Mäkelä, Finland
Pertu rastas, Finland
Kristin Bergaust

Konferensrapport, dag för dag.

2000-10-27, Maskinen som media.

Att bruka datorn som media för konstnärlig verksamhet öppnar för ett mycket stort antal olika strategier för vad som är väsentligt och/eller intressant att ta tillvara i maskinens möjligheter. Under dagen fick vi sålunda en serie sinsemellan mycket olika inblickar i hur maskinen används, liksom i dess oväntade möjligheter.

Simon Biggs presenterade sin egen verksamhet och förevisade en del verk, liksom olika versioner av det verk som fanns med på Electrohype Web, *The Great Wall Of China*. Biggs verk drivs av en slags språkmotor, ett program som bildar text med hjälp av regelsystem för språkets uppbyggnad. Mest påtagligt i Biggs verksamhet, i samband med maskinen som media, är variationsrikedomen i hur verket kommer till åskådaren – på webben, via CD-rom eller som stora arkitektoniska installationer. Påtagligt många av Biggs verk kan skalas (anpassas) efter utställningsmiljö och tillgänglig ”bandbredd”.

Alexei Shulgin beskriver en helt annan inställning till sin verksamhet, en som utgår ifrån enkla och lätthanterliga media. Shulgin kan bygga en gatumusiker av en gammal dator som t ex en 386 DX eller bildkonst av enkla element i html (som kryssrutor, radioknappar och textfält). Shulgin beskrev också hur han och en grupp konstnärer verksamma på webben (i och kring gruppen 7-11.org) kom att bli utnämnda till net.konstnärer och hur fenomenet net.art växer fram kring dem, vare sig de velat det eller ej.

Trevor Batten framlade ett starkt polemiskt paper betitlat ”Some personal remarks on Algorithms and Icons” i vilket han argumenterade för en mer genomgripande förståelse av datorn som räknande maskin. Batten ser maskinens genombrott i allas vår vardag som ett minskande av vår potentiella nytta av maskinen, eftersom detta sker via bruket av ikoner, visuella metaforer, för maskinens verkliga arbetssätt. Batten argumenterade vältaligt för att såväl denna ikonifierade maskin som en allmän kulturrelativism ställde sig i vägen för ett verkligt innovativt och fungerande IT-bruk.

Efter Lunch gav **Jan von Bonsdorff** en presentation kring visualiseringsverktyg och hur en akademiker skulle kunna göra bruk av dem, genom att visa på olika försök med att visualisera uppkomsten av en idé. Problemen med dessa olika försök att ge gestaltning åt tänkandet är idag de begränsningar som finns i programmen genom deras inbyggda funktioner – de leder brukare till att göra bestämda ting.

Karin Wagner presenterade ett paper kring det digitala ansiktet/landskapet sett ur en fotohistorisk synvinkel. Hennes exempel på hur ansiktet presenterades spände sig från den enklaste “smiley” ikonen :-). Till avancerade bildmanipulationer i reklam och rockvideor.

Efter det följde en presentation av ”förgänglighet”, en cd-rom produktion från konstnärskollektivet **van Gogh** vilka även medverkade i Electrohype Space. Presentationen hölls av **Simon Løvind**. Denna CD är en främst ljudbaserad produktion kring just förgänglighet, och den kan sålunda enbart spelas en gång, dess självförstörande är en del av dess uttryck.

Gerhard Schwoiger bidrog sedan med en presentation av sitt netdump-projekt – ett program som låter konstnärer rota i varandras bortkastade arbetsmaterial via nätet, som om man hade en gemensam papperskorg.

Denna dag avslutades med ett gemensamt besök på utställningen Electrohype Space, med de flesta av de utställande konstnärerna närvarande.

2000-10-28, Maskinen i den sociala geografin.

Temat för dagen behandlar maskinen som verktyg för social interaktion och kommunikation. Detta tema har många förbindelsepunkter med föregående dags tema, och många anser denna möjlighet till kommunikation mellan människor vara en central del av maskinens medialitet. Uppdelningen mellan de olika temana/dagarna blir sålunda ganska flexibel.

Chris Hales gav en introduktion till sitt arbete med interaktiv video i vilken åskådaren kan medverka för att styra handlingen genom olika val som påverkar denna. Hales betonade sitt bruk av relativt små valmöjligheter. Han önskar undvika en traditionell förgrenande teknik där åskådaren gör tydliga val mellan olika alternativ, till förmån för mer subtila bruk av interaktivitet som låter själva interaktionen bli ett led i berättelsen. I sitt arbete brukar Hales studier av sin publik, genom att se hur en publikgrupp medverkar i ett verk så kan han dra slutsatser för vidare arbeten.

Efter Hales följde **Mika Tuomolas** Ideater-paper. Tuomola kommer från en teaterbakgrund till de digitala medierna och intresserar sig främst för bruket av avatarer och hur man interagerar via dessa. Tuomola föreslog i sin presentation ett synsätt på digitala medier som utgår ifrån vad vi redan sedan länge känner till om kommunikation. Via roller, masker och scener kan dessa redan väl utforskade tekniker ge oss en vägvisning, in i hur nya digitala kommunikationsmedier kan brukas på en scen som kombinerar idén med teatern till ideater.

Stefan Holmlids paper koncentrerade sig kring vad som utmärker och inte utmärker interaktivitet i förhållande till gestaltning och material. Han menar att med allt för enkla modeller av vad som kan betecknas som interaktion så hamnar stora delar av det vi vet fodrar interaktivitet utanför begreppets sfär (som t ex animation utan rörelse, eller minimalistisk musik utan ljud).

Efter lunchen talade **Andreas Kitzman** om smygtittandets historia, i form av ett paper kring webbkameror i hemmen och hur människor över hela världen brukar dessa för att iscensätta sig själva och sina liv in i minsta detalj.

Johan Redström kom från interaktiva institutet i Göteborg och presenterade deras arbete kring långsam teknik, vars gränssnitt inte motsvarar de gängse idéerna om hur gränssnitt fungerar eller ska se ut, som till exempel terminaler som tar emot input genom att man vrider segelliknande pappersskivor eller som ger output i form av tyg som påverkas av fläktar. Genom att söka bland dessa långsamma och icke-tekniska gränssnitt hoppas de finna tekniker för en mer naturlig integration av maskinen i vardagen.

Avslutningsvis talade **Maria Hellström** om interaktion utifrån egna reflektioner över ett pedagogiskt spel benämnt ”All Electro”. Detta spel ger omedelbar respons på ett enkelt och helt självförklarande vis och Hellström sökte efter likande direkta gränssnitt till digitalproduktioner.

Lördagen avslutades sedan med mer informella diskussioner över en gemensam middag.

2000-10-29, Köpande, säljande och bevarande av digital konst.

Ekonomin kring och hanterandet av digital konst är naturligtvis ett område som på ett eller annat sätt intresserar de allra flesta av konferensens deltagare. Däremot har det gjort förvånansvärt lite undersökningar om detta. Inför konferensen gjorde vi förfrågningar till åtskilliga av de större nordiska konstinstitutionerna om de hade något att tillföra diskussionen och om de skulle vilja sända en representant till en paneldebatt i ämnet. Endast

Kiasma i Helsingfors gav positiv respons och sände Perttu Rastas till konferensen.

Inledningsvis började dock dagen med något andra förtecken än själva temat, först ut var **Fredric Norrgen** med en presentation av talsyntes och en mängd olika exempel på hur man gjort och var problemen i tekniken har funnits.

Därefter skulle Amanda Steggell gett ett paper om ”mongrel theatre”, men sjukdom förhindrade hennes medverkan och hennes partner från Motherboard, **Per Platou**, gav istället en presentation av deras gemensamma verksamhet som digitalkonstnärer med performance och installation som främsta verksamhetsområde.

Därefter kunde den egentliga undersökningen av de ekonomiska förutsättningarna för digital konst vidta. Först ut var **Tapio Mäkelä** som slog fast att handlandet med objekt som sådana inte längre är aktuella. Den digitala konsten måste finna andra metoder att tänka kring vad det är man säljer och köper, konstnären fungerar snarare som ett varumärke, en garant för att det som visas i hans/hennes namn är konst, och att innehållet i det framvisade är så som avsett. Den digitala konsten är immateriell i betydelsen att man lika gärna kan handla med rättigheter till visning av verk som med verken i sig.

Efter lunch tog **Perttu Rastas** från Kiasma vid med en inledande beskrivning av Kiasmas samlingar och strategier för att samla och bevara digital konst. Museet köper in avsevärt mer digital konst än man kan hinna att visa och man räknar tyvärr med att delar av det man köper in inte kommer att ha visats förrän tekniken är så föråldrad att man inte längre kan komma åt verken. Det Kiasma köper är rättigheten att visa verken lokalt på museet. Man strävar efter att köpa in verk, arkivera dem och acceptera förgängligheten i verken.

Den påföljande paneldebatten, i vilken **Tapio Mäkelä, Perttu Rastas, Kristin Bergaust och Per Platou** deltog, tog sig så an att försöka formulera sig kring hur ekonomin ser ut för digital konst. Man nådde, naturligtvis, inte fram till någon lösning, men man kunde konstatera att den digitala konsten visserligen lever under villkor som till någon del skiljer sig från mer objektorienterad konst. Datorstyrda installationer och CD-rom projekt kan köpas och säljas som mera traditionella konstobjekt. Dock uppstår en ny problematik vid att man måste ta hänsyn till datorutrustning och kompitabelitet. Vill man t ex köpa en datorstyrd installation måste man också köpa datorn som styr denna och bevara den i det tillstånd som motsvarar teknikens nivå när den blev skapad. Unikt för Internetkonst är att denna kan visas för och samlas av alla, med tillgång till Internet, utan att konstnären får någon slags ersättning för detta. Trotts olikheter vad gäller distribution, iscensättning och mångfaldigande så är förutsättningarna för konstnärerna, som sysslar med digitala medier relativt lika med de som arbetar mera traditionellt. Man försörjer sig genom annat arbete, t ex undervisning, eller via stipendier och det konstnärliga skapandet blir möjligt tack vare detta.

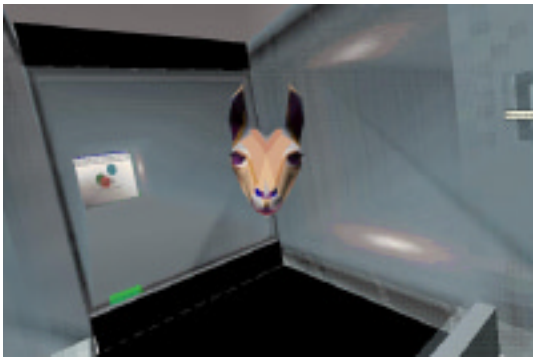
Helt avslutningsvis hävdade Per Platou att läget för den digitala konsten är bättre än för övrig konst i och med att man faktiskt är medveten om situationen och att allt fler faktiskt kan verka som konstnärer i den digitala miljön.

Avslutning/sammanfattning

Det är naturligtvis inte möjligt att ge en rättvisande sammanfattning av tre dagars fria diskussioner kring många, stora och mycket varierande aspekter på den digitala konsten, dess verktyg, uttryck och förutsättningar. Om något ska framhållas som utmärkande för den digitala konsten i dagens läge så får det bli rikedomen i variation både i uttryck och iscensättande. Det framstår inte helt lätt att tala om en digital miljö, utan det rör sig snarare om en verklighet som är så sammansatt och rik i sin variation att man endast kan uppfatta en serie aspekter av den, aspekter bakom vilka man anar ett större sammanhang.

Samverkan mellan utställningen, de medverkande konstnärerna och de olika akademiker (från vitt skilda fält) som uppstod under konferensen satte naturligtvis sin omistliga prägel på evenemanget. Viljan att debattera och jämföra sina egna kunskaper med de som för tillfället framlades från podiet var påtaglig. Konferensen gav en plats för en pågående diskussion vars mål var att kartlägga gränserna i ett kulturellt/digitalt landskap. Den diskussionen startade långt innan Electrohype, och kommer förhoppningsvis att fortsätta lång tid framöver.

Electrohype Online



Electrohype Online

Electrohype Online var en representation av Electrohypes seminariedel i en 3d-värld på Internet – en ”live transmission” av hela konferensen kombinerat med fragment av diskussioner och idéer från konferensdeltagarna och deras upplägg.

Detta var ett experiment för att skapa en upplevelse av konferensen – ett forum där man kunde få möjlighet att ”fysiskt” utforska och utbyta tankar och idéer bakom den digitala konsten, virtuellt.

Onlive Traveler

Onlive Traveler är en talbaserad klientprogram till 3d-chat-världarna. Här representeras användarna grafiskt, genom så kallade ”avatarer” och kommunikationen sker via en mikrofon som är kopplad till datorn. Det finns idag cirka 120 användare på världsbasis som brukar detta system.

Estetiken i de existerande världarna är övervägande en form för realistisk fantasy. Utgångspunkten är ofta new age/drömmliknande landskap bebott av enhörningar eller sci-fi- väsen, vars ljus och textur skall vara så realistiskt och därmed också så avancerat som möjligt.

Onlive traveler kan laddas ner gratis på Internet, men för att lägga ut en värld på nätet, måste man ha en server och därmed licens till programvaran – detta är tämligen dyrt (minst 25 000 sek); men lyckligtvis finns det personer som redan har licens och låter andra lägga sina världar på deras server. Tillgång till servern blev förmedlat av David Lundström som också stog för utvecklingen av Electrohypes Online värld.

Rummet

Konstruktionen av Electrohypes avatarvärld tog sin utgångspunkt i datorns och programmets möjligheter. Vi vände oss bort i från realismen och det teknisk avancerade och använde i stället mycket simpla former. Ett rent grafisk och icke-realistiskt rum med så få antal polygoner som möjligt tog form. En lek med gravitationsfriheten gjorde rummet riktninglöst – och resultatet blev en enkel, centralt belägen föreläsningssal omgiven av gångar och korridorer.

I föreläsningssalen härskade stillheten; men de omkringliggande korridorerna var uppbyggt av ett fragmentarisk ”ljudlanskap”. Varje korridor delade sig i fyra gångar, som slutade i en länk till en av föreläsarnas verk eller papers. Man blev guidad genom gångarna med hjälp av att gå efter olika ljud-samplingar – ju närmre man kom en länk, ju högre blev ljudet.

Genomförandet

Under konferensen var föreläsaren kopplad till en 3d-avatar. Avataren blev därmed en representation av föreläsaren i den virtuella världen. Den som valde att ansluta sig till Electrohype Online skulle ladda ner och installera Onlive Traveler. Därefter blev han själv representerad i världen som en avatar, med möjligheten att tala, lyssna och fritt navigera omkring.

Dock var vi tvugna till att skapa några vägledande regler hur man skulle bete sig i världen. Det var inte tillåtet att prata i själva föreläsningssalen – här försigick all kommunikation via skriftliga meddelanden. Frågor till föreläsaren skulle också ställas skriftligen, varefter en mellanhand överlämnade frågan till den fysiska salen. Dessutom var vi själva representanter som en ”tech supporter” – en avatar, som assisterade besökarna med råd och vägledning berörande teknik och information om Electrohype 2000.

Online presenterades på Electrohypes hemsida. Här fanns länkar till själva världen och nerladdning av online travelers webbläsare och dessutom en mini-hjälp med praktiska upplysningar om kommunikation och navigation i själva världen.

Praktiskt genomförande

Då överföring av konferenser i Onlive Traveler är ett relativt oprövat koncept, råkade vi tidigt ut för en del tekniska problem: Hur skulle föreläserens ljud överföras till programvaran? Hur skulle man informera användarna om att de behövde Onlive Traveler för att kunna deltaga? En del sådana problem hade vi förutsett och löst; men vi fick brottas med en hel del oväntade problem under den sista veckans intensiva förberedelser. Något, som särskilt förhindrade arbetet var att dagarna precis innan konferensen fick servern, som Electrohype Online skulle läggas upp på, en allvarlig krasch. Detta gjorde att Electrohype Online först lanserades några timmar senare än planerat.

Respons

Navigation och kommunikation mellan användarna och vår ”tech support” fungerade fint under hela konferensen. De stora problemen visade sig att ligga på ljudsidan. Vi lyckades inte på så kort tid att finna en lösning på att överföra konferensen med tillräckligt god ljudkvalitet. En del användare hade bra ljud, men för största delen varierade kvaliteten allt för mycket. Förmodligen låg problemet med ljudet på den opålitliga servern, och slutsatsen blir att framtida försök bör ske på egen server.

Electrohype Online hade besökare alla tre konferensdagarna, och användarnas respons på avatarvärlden var mycket positiv. En grupp på 10 personer från School of Art and Media i Tammerfors, Finland var uppkopplade på lördagen. Det var dessutom den dagen som världen hade flest besökare.

Sammanlagt hade världen mellan 35 och 40 besökare. Flera av dessa stannade kvar i världen för att utforskade de virtuella rummen och länkar till papers och information om föreläsare. Genom att tala med ’tech support’ fick de ytterligare information om Electrohype och det som försigick på och runt konferensen. På den punkten blev Electrohype Onlines fokus förskjutet, från att ha varit ett virtuellt rum mitt i konferensen blev det till ett rum och en mötesplats kring konferensen. Interaktiviteten öppnade nya möjligheter för Electrohype Online som ett diskussions och informations forum med ett ökat närvaro för intresserade, som inte hade möjlighet att deltaga fysiskt på Electrohypes konferens.

Evaluering

Transmissioner av konferenser i Onlive Traveler kan bjuda på en del problem, men är långt ifrån omöjligt. Electrohype Online var, som testprojekt betraktat, spännande och gav många erfarenheter till framtida projekt.

Designprocessen och dess resultat gick efter planerna och rent funktionellt blev projektet en succé. Det som behövder utvecklas är anpassningen till konferens-situationer. Här var Electrohype Online teknisk osäkert; men innehöll också en del positiva överraskningar, som t ex. den nämnda interaktionen och den direkta kontakt med den ”virtuella” besökaren. Electrohype Online har stora fördelar jämnfört med en normal webb-sida, som oftast förblir en envägskommunikation. Möjligheten för att länka direkt till webben, ger ytterligare en dynamisk dimension.

Med större resurs-satsning kan ett rum som Electrohype Online vara ett dynamisk och kreativt mötes-forum för organisationer och seminarier så som Electrohype. Ett stort plus

är att Onlive Traveler är gratis för användaren. Det kräver däremot långt större satsning på teknik, än vad Electrohype Online hade resurser till, om man ska kunna genomföra den virtuella konferensrummets potentialer fullt ut.

Electrohype Workshop

Electrohype Workshop

Under planeringsarbetet med Electrohype 2000 bestämde vi oss för att lägga våra workshops senare än vad vi först planerat. Det fanns olika orsaker till detta beslut. Den viktigaste orsaken var att vi ansåg att det skulle bli svårt för våra besökare att hinna med både utställning, seminarie och workshops. Vi menar att både kursdeltagare och lärare behöver lugn och ro för att kunna genomföra en lyckad workshop.

En annan viktig orsak var att vi insåg att våra personal resurser inte skulle räcka till för att genomföra dessa tre delar samtidigt. På grund av vår redan ansträngda ekonomiska situation kunde vi heller inte hyra in en extra koordinator för att genomföra workshopsarbetet.

Vi har nu utfört grundarbetet med hänsyn till planeringen av aktuella workshops. Electrohype har tagit kontakt med lokala konstnärer för att undersöka vilka ämnen våra workshops bör omfatta, kontakt är etablerat med intressanta lärare och vi har hittat lämpliga lokaler där vi kan hålla dessa workshops.

Förutom konstnärer i Öresundsregionen kommer det också att gå ut inbjudan till personer och institutioner i resten av Sverige och Norden i övrigt. Vi har ännu så länge bara mottagit positiv respons på de förslag vi har till workshops.

Electrohype har planerat följande workshops:

Användning av interaktivitet i konstnärligt ändamål.

Workshop med introduktion och genomgång av grundfunktioner i programvaran Macromedia Director. Kursen går över fyra till fem dagar, t ex. torsdag eftermiddag tom. måndag. Kurshållaren skall vara en aktiv konstnär som använder Director i sin konstnärliga verksamhet samt har goda kunskaper och god utlärningsförmåga inom detta. Kursen har som mål att visa på hur man kan använda detta programmet för att skapa ett interaktivt konstverk, med och för datorer.

Kurshållare: Thomas Broomé och Johannes Nyholm. Assistent: Anna Kindvall.

Verk att visa: Johannes Nyholms verk *Thomas och Hans*, någon av Broomés egna arbeten och Anna Kindvalls installation *Prat*. Vi vill också visa Laurie Andersons *Puppet Motel* då detta verk måste kunna anses som en klassiker.
Kursdeltagarna uppmanas att förbereda en idé och material på förhand. Detta för att kurstiden ska utnyttjas maximalt med inriktning på användandet av Director.

Plats: Digitala Bildverkstaden – Skåne och Tidskriftsverkstaden (gemensamma lokaler).
Tid: Mitten av mars, ej ännu fastställd då detta beror på aktuella lärares tidsschema.

Internet som konstnärligt media. Möjligheter och begränsningar.

Webbinriktad kurs över fyra dagar. Kursen ska visa på alternativa lösningar och arbetsmetoder för att utnyttja Internet som media för konstnärligt uttryck. Vi vill fokusera på möjligheterna som redan i dag finns för att skapa ett unikt uttryck: Ett uttryck som är specifikt för Internet, som inte bara förmedlar representationer av mera traditionella konstuttryck.

Kurshållare: En eller flera personer som kan engagera eleverna till att jobba ”dygnet runt” under fyra dagar. Vi har kontaktat Alexei Shulgin, Jodi och Vuk Cosic med en förfrågan om detta.

Exempel att visa: Alexei Shulgin, Jodi, Olia Lialina, Vuk Cosic, Etoy mfl. som alla arbetar på olika sätt med Internetkonst.

Plats: Digitala Bildverkstaden – Skåne, Tidskriftsverkstaden och Webbverkstaden (gemensamma lokaler).
Tid: Februari eller mars, ej ännu fastställd då detta beror på aktuella lärares tidsschema.

Kringarrangemang och samarbeten med Electrohype 2000.

Under arbetet med Electrohype kom vi i kontakt med andra grupper och institutioner som visade ett stort intresse för att lägga några av sina redan då planerade arrangemang inom ramen för Electrohype 2000. Andra kringarrangemang kom till som ett resultat av Electrohype.

Dans i den digitala tidsåldern.

Det största kringarrangemanget till Electrohype 2000 var gästspelet med Random Dance Companys föreställning *Trilogy* på Skånes Dansteater.
Föreställningen visades vid två tillfällen den 26 och den 28 oktober. Under vecka 44 gav Random Dance Company en workshop, kring temat *rörelse i virtuella och fysiska rum*, på Malmö Högskola.
Dansföreställningen och workshopen blev finansierad av Skiften och Skånes Dansteater.

Digitala dimensioner i konst och teknik

Torsdagen den 26 oktober presenterades fem olika Art & technology produktioner på Malmö Högskola. som ingick i projektet E- Magineering, K3 vid Malmö Högskola.

Andra Varvet – Sigmahuset

Under perioden 10 oktober till 22 november visades utställningen *Andra Varvet Digital Futures* – en utställning och presentation av fyra projekt som hade genomförts vid Interaktiva Institutet i Malmö. Utställningen visades i auditoriet och foajén i det nybyggda Sigmahuset i västra hamnen i Malmö.
Här visades konstverket *Vibrations of Smiles* av Kjell Yngve Petersen och Karin Søndergaard, som en liten förhandsvisning på vad som skulle visas på Electrohype 2000. Detta skedde i sammarbete med Interaktiva Institutet och Nordic Interactive. Det blev även anordnat en barkväll på utställningen, också detta för att marknadsföra Electrohype, tillsammans med Interaktiva Institutet.

Electrohype Party

Gruppen som står bakom tidskriften BRUS arrangerade en större fest i Skånes Dansteaters foajé torsdagen den 26 oktober, efter Random Dance föreställningen. Detta för att skapa en möjlighet för mera informell kontakt mellan deltagare, besökare och funktionärer inom Electrohype 2000. Alexei Shulgin gav under kvällen en ”live performance” med sin 386-DX, vilket var festens stora höjdpunkt.

Digitala Bildverkstaden – Skåne

När Anna Kindvall började skissa på konceptet för Electrohype 2000 jobbade hon på Digitala Bildverkstaden – Skåne. Även Lars Midbøe har arbetat på verkstaden och har varit med från starten i Electrohype. Båda sitter idag i Digitala Bildverkstadens styrelse. Hösten 1999 bildades Electrohype som egen organisation för att kunna fungera mera självständigt i förhållande till Bildverkstaden. Trotts att Electrohype blev en fristående organisation har vi fortsatt med ett nära samarbete med Digitala Bildverkstaden bla. har vi kunnat utnyttja en del av de tekniska resurser som finns på verkstaden.

Finansiärer

Electrohype 2000 har varit ekonomsikt möjligt genom bidrag från:

Skiften, Malmö Högskola

Malmö Kommun

Statens Kulturråd

Kulturministeriets Udviklingsfond, Danmark

Nordisk Kulturfond

IASPIS

Nordic Interactive

Andra Varvet

Samlade länkar till flertalet av deltagarna på Electrohype 2000

Magnus Wassborg – http://hem.passagen.se/wassborg/a/trans.html
Sachiko Hayashi – http://www.mash.nu
Sebastian Campion – http://www.sandberg.nl/sebastian/
van Gogh – http://www.soundart.dk
Kristin Bergaust – http://anart.no/~nytverden
Jodi – http://www.jodi.org
Alexei Shulgin – http://www.easylife.org
Vuk Cosic – http://www.ljudmila.org/~vuk/
Klara Nagy – http://www.hungaromedia.com
Björn Wangen – http://kunst.no/wangen/PrintMe/
Gerhard Schwoiger – http://v-a-m-p.com
MEZ – http://www.wollongong.starway.net.au/~mezandwalt/
Olia Lialina – http://www.teleportacia.org
Simon Biggs – http://www.easynet.co.uk/simonbiggs/
Lars Hallström & Johan Redström – http://www.interactiveinstitute.se
Per Platou – http://www.motherboard.org
Perttu Rastas – http://www.kiasma.fi

Presslista Electrohype 2000

Dagstidningar

Dagens Nyheter
Torsdagen 7 september 2000
Birgitta Rubin

Dagens Nyheter
Lördagen 28 oktober 2000
Birgitta Rubin

Sydsvenska Dagbladet / Dygnet runt
2 juni 2000
Johannes Berg

Sydsvenska Dagbladet / Dygnet runt
20 oktober 2000
Lilith Waltenberg

Sydsvenska Dagbladet / Kultursidan
Lördagen 28 oktober 2000
Recension utställningen
Mons Holst-Ekström

Sydsvenska Dagbladet / Malmösidan
Torsdagen 26 oktober
Magnus Jando

Sydsvenska Dagbladet / Kultursidan
Söndagen 7 januari
Pontus Kyander

Skånska Dagbladet
Onsdagen 25 oktober 2000
Mona Forsell

Helsingborg Dagblad
Fredagen 3 november
Recension webbutställningen
Carolina Söderholm

Kvällsposten
Torsdagen 26 oktober
Recension av utställningarna
Conny Malmqvist

Kristianstadbladet
Lördagen 28 oktober
Sune Johannesson

Norra Skåne
Lördagen 28 oktober 2000
Erik Skogh

Politiken
Torsdag 26 oktober
Gitte Bisse Bertelsen

Nordvästra Skånes Tidningar
Fredagen 20 oktober 2000
Notis

Norra Skåne
Tisdagen 8 augusti

Metro Malmö
Fredagen 20 oktober 2000
Notis

Tidskrifter

Konstperspektiv
Nummer 3/2000

Hjärnstorm
Nummer 71-72 (2000)

ON demand
Nr. 27 November 2000

Vision
Tisdagen 9 November
Erik Skogh

GURU
Nr. 1 - 2001-01-15
Magnus Bejmar

Radio och TV

Sydnytt
24 oktober 2000

TV4- riksnyheter
24 oktober 2000

Bildjournalen
18 november 2000

P1 kulturnytt
31 oktober 2000

Radio AF
24 oktober 2000

Presscitat om Electrohype 2000.

”Aldrig för har så mange eruopæiske digitale Kunstværker været i stue sammen.”

Politiken Torsdagen 26 oktober.

”Digital Konst Som kliver ut i rummet”
”Utmaningen för den digitala konsten är, som jag ser det, att komma ut ur skärmen och in i rummet…Ett lyckad exempel är de båda danskarna Kjell Yngve Petersen och Karin Søndergaard.”

Kvällsposten 26 oktober

”Konstnärer i datorns tid”
”I fyra dagar ägnas den digitala konsten två utställningar och seminarium i Malmö. Allt under Namnet Electrohype 2000. Vad, var vem hur, varför.”

Kristianstadsbladet 28 oktober

”Interaktiva möbler skapar bra vibrationer”
”Mycket på Electrohype på utställningen handlar just om att utforska och utmana kommunikationsteknikens gränser.”

DN 28 oktober

”När Electrohype 2000 förra veckan öppnade sin utställning på nätet upplöstes gränsen mellan konstnär och publik. Något av en revolution ägde rum när den datorbaserade konsten för första gången på allvar presenterades för en svensk publik.”

Helsingborgs Dagblad Freddagen 3 November

”Det är sannerligen inget dåligt gäng som nu visar sina konstverk. Publiken bjuds inte bara på snygga grafiska lösningar och spektakulära överraskningar, utan även till eftertanke.”

Norra Skåne 28 oktober

”Malmö Mötesplats för digital konst”
”Ett 20 tals konstnärer från Norden och andra delar av europa visar sina annorlunda och spännande verk på bland annat Kajplats 305 och Galleri Rostrum. Electrohype 2000 är en utställning där allt webart till datorstyrda installationer ingår. Det handlar om konst som inte kan existera utan datorns kraft. Bakom utställningen döljer sig många experiment och det bjuds på en hel del överraskningar.”

Skånska Dagbladet 25 oktober

”Billiga effekter får träda tillbaka för mera genomträngande upplevelser när digital konst visas runt om i Malmö”

Sydsvenskan 28 oktober

”Spionspeglar och vibrerande stoldynor är konst”

Sydsvenskan 26 Oktober

”Var god rör Konstverken!”

Vision 9 November

”Både skrattigt och småirriterande redan innan man kommer in. När hände det på en konstutställning senast?”

Tidningen GURU nr 01- 2001

”Men mest intressant var nog ändå den kortlivade Electrohype under några dagar i tillfälliga lokaler på högskoleområdet i Malmö. Där kunde man lätt övertyga sig om att digital och interaktiv konst i bästa stunder inte bara är en angelägenhet för effektkåta tekniknördar”

Sydsvenska Dagbladet 7 januari 2001 (sammanfattning av kulturåret 2000)