

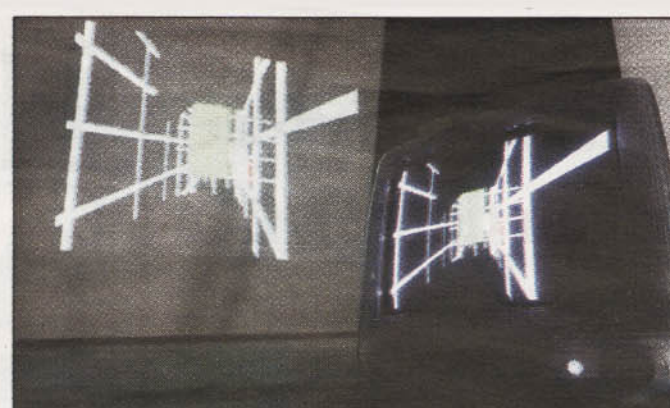
Modern tradition. En modern voodoo-docka kopplar nålsticket till en hemsida på internet.



Internet. Anna Kindvall visar hur



Lisa Jevebratts verk samlar in nya webadresser till verket "1:1"



Ospelbart. Spelet Quake blir ett Mondrian-liket konstverk om man ändrar i spelets parametrar.

Electrohype inget utan din hjälp

utställning

ELECTROHYPE

Baltic Art Center
Björkanderska magasinet
16 februari - 17 mars

Datortekniken, så som vi lärt känna den, är rationell och logisk med ett klart definierat syfte. Men i händerna på konstnärer vänds allt på ända - plötsligt producerar tekniken upplevelser som ofta är ologiska och orationella - och vi är hjärtligt välkomna att vara med och skapa.

Aningen omtumlad lämnar man Baltic Art Centers nyöppnade utställning Elctrohype. I flera hundra år har konstvännerna varit passiva betraktare. Glöm det, utan besökarens delaktighet är Electrohype ingenting.

Jo, kanske ändå. Ett av verken står och knastrar helt på egen hand. Konstnären Magnus Wassberg har placerat tre klockradior ovanpå lika många datorer. Radioapparaterna störs av datorerna, fångar upp bruset och förstärker det.

I entrén står ett annat verk, "Thomas och Hans" av Johannes Nyholm, och pratar för sig själv. Thomas och Hans visas i två monitorer och deras dialog styrs med slumpgenerering. Ofta blir samtalet helt befängt.

UTSTÄLLNINGEN OMFATTAR nio verk av konstnärer från Sverige, Danmark, Finland, Österrike, Ryssland, Holland och Belgien.

Mest spektakulär är danskarna Kjell Yngve Petersens och Karin Søndergaards "Smiles in motion". De har under flera år experimenterat med hur sensorer kan användas för att låta betraktaren bli delaktig i verket. "Smiles in motion" består av två stolar, som lyser upp när någon sätter sig. När båda stolar är upptagna börjar interaktionen. Talet från den ene fångas upp och blir vibrationer i den andres stol. En monitor visar en bild av den andres mun i en glob som man sätter framför ansiktet.

Tiggeri är en uråldrig form av interaktion. Tiggaren ber och får en slant. En modern form av detta samspel presenterar ryssen Alexei Shulgin, som låter datorns skärmläckartext be om en skärv. Besökarna kan ge sitt bidrag i en pappersmugg.

En lika uråldrig tradition, voododockan, är utgångspunkten för finskan Laura Beloff och österrikarna Christopher Lindinger och Robert Praxmarers "nu-Ke-ke". Till deras moderna docka är en kamera ansluten. När man sticker ner nålen i dockan tas en bild, som sedan överförs till en websida. Där kan man även höra hur dockan sjunger när den blivit stucken.

Internet ingår även i Lisa Jevebratts verk "1:1". Verket består av en databas som hela tiden fylls på med internetadresser. Dessa presenteras på en skärm som ett digitalt brus. Varje pixel motsvarar en hemsidaadress. Fullständigt oanvändbart som sökmotor med andra ord, men en tänkvärd bild av hur enormt stor webben haller på att bli.

TVÅ AV UTSTÄLLNINGENS verk utgår från två populära datorspel - Quake och Half-Life. I originalutförandet är båda spelen våldsspel där deltagarna jagar varandra med tung beväpning med avsikt att döda.

Båda har genomgått spännande förvandlingar. Rikard Lundstedt har i "Never ending story" gjort ett relationsdrama av Half-Life. Men en joy-stick

styr man sig själv i verket. En kvinna ber "kan du inte komma in till mig", men när man väl styrt sig in i rummet ändrar hon attityd och skriver "Nu går du ut härifrån" och "Du har ingenting här att göra". Ord som sårar värre än kulorna i spelets originalversion.

Konstnärgruppen Jodi har i "Untitled game" gjort om Quake. Genom att modifiera spelets parametrar har landskapet ändrats. Beträktaren kan själv styra sig igenom något som ser ut som Mondrian tredimensionellt.

I kontrast till de sprakande Magnus Wassbergs sprakande verk står utställningens mest stillsamma bidrag, Mattias Karlssons "A state of indepenence?". I några bilder där texter animerats ändras innebörden efter hand som orden flyttas runt.

BAKOM UTSTÄLLNINGEN Electrohype står en organisation med samma namn. Den startade 1999 med ambitionen att bli ett forum för datorbaserad konst.

Ramarna är snävt satta. Bara verk som kräver datorkraft vid presentationen kan komma i fråga. Till exempel bilder som gjorts med datorprogram och körts ut på skrivare ingår inte i det som Electrohype vill presentera.

Electrohype sätter alltså datorn i centrum, en bild som förstärktes under gårdagen när alla sladdar, hårddiskar, skärmar och annan elektronik installerades. Men de flesta av de deltagande konstnärerna hävdar bestämt att den bara är ett redskap.

- Vi försöker gömma så mycket som möjligt av tekniken. Visst kan man bli fascinerad av utförandet, men ska verket bli intressant måste det finnas en bärande idé, säger Christopher Lindinger.

Utställningen Electrohype pågår till den 17 mars.

Per Leino



Samspel. Skrattar du eller gör andra ljud så vibrerar stolen hos den andra deltagaren. "Smiles in motion" är ett sensor styrt verk. Foto: ROLF JÖNSSON