

7/ 2002  
Kr. 50,-

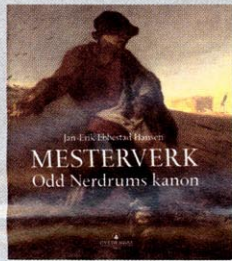
# BILLEDKUNST



Sarat Maharaj.  
Foto: Sissel Lillebostad.

## Om suksess og fiasko

– Vi er fullstendig dominert av suksessens, berømmelsens og synlighetens mytologi. Dette er de tre bødlene i dagens kunstverden. Samtale med Sarat Maharaj, en av kuratorene i Documenta 11.  
Se side 9



En av få kunstfaglige utgivelser i 2002.

## Elendig kunstbøker

De store norske forlagene satser i liten grad på utgivelse av kunstbøker. Billedkunst ser på årets kunstbok-år.  
Se side 20



Wenche Gulbrandsen.  
Foto: Ulf Rokkan

## Protestere

I 2005 må kunstnerne ut av atelierene på Trafo i Oslo. Wenche Gulbrandsen har valgt å levere tilbake Oslo bys kulturstipend i protest.  
Se side 5



Spinne av Laura Beloff og Erich Berger. Foto: Hege Tapio

## Elektronisk hype eller verdi?

Utstillinger med fokus på elektronisk basert kunst har lett for å få et messepreg, hvor formålet synes å være fremvisning av teknikk. Billedkunsts utsendte mener at Electrohype, den nordiske biennalen for elektronisk kunst, klarer å hanskes med dette. Den presenterer arbeider med kunstnerisk verdi som ønsker å formidle nye opplevelser og uttrykk gjennom bruken av et elektronisk verktøy. Se side 10 og 11



RETUR: Billedkunst, Grev Wedels plass 7, NO-0151 Oslo

# Galleri K

Bjorn Farmannsgate 6, 0271 Oslo tlf. 22 55 35 88 fax 22 55 34 76 e-post: gallerik@online.no

mikkel mcaldinden "ingen skam å snu"  
fotografi  
15 november - 19 desember  
steinar jakobsen  
maleri  
17 januar - 9 februar

# Electrohype 2002

Hege Tapio

Som en oppfølger til suksessen for to år siden, ble Electrohype – den nordiske biennalen for elektronisk kunst – arrangert i Malmö 23.-27. oktober i år. Tema for Electrohype 2002 var «Interplay», med fokus på samspill og vekselvirkning. Hele 250 søkere fra 31 land meldte sin interesse for utstillingen. Blant årets 17 utstilte verk var Norge presentert med Gisle Frøysland og Ellen Røed. Hele ti land var representert på utstillingen.

Electrohype er egentlig en organisasjon som ble startet for tre år siden av Anna Kindvall og Lars Gustav Midtbø, med formål å fremme databasert kunst. Utstillingskonseptet kan man si er unikt i sitt slag her i Skandinavia. Foruten Electrohype finnes her ingen jevnlig arrangert visning av elektronisk basert kunst. Arrangementet er derfor viktig både fordi det presenterer det som er aktuelt, og fordi det er en møteplass hvor diskurs blant likesinnede og interesserte kan ta plass.

## Konferansen

Konferansen i tilknytning til utstillingen, ga forskjellige refleksjoner rundt kunstneres tilnæringsmetoder til programmeringspråket; både som rent verktøy/medium, og som grunnlag for inspirasjon til arbeidet. Innlegg av Martin Howse, Paul Smith og Vicky Isley gav et godt bilde av forholdet mellom programvare og kunst. Vi fikk innblikk i henholdsvis den kunstneriske programmereren som utforsket det elektroniske mediets fysiske og kontrollerbare grenser, samt kunstnere som utvikler seg i retning av programmerere for å forfølge sin kunstneriske idé.

Howse presenterte sitt arbeid *ap02*, som for øvrig også ble vist live i Rooseum fredag kveld. Lik prototypen på en ekte nerd, tastet han i vei koder for å vise hvordan kunstnergruppen ARTIFICIAL PARADISES hadde bygd opp et kommunikasjonsspråk for å teste maskinverns «muskler». Resultatet var en igangsetting av en selvgående prosess, som gjennom innmatning av lyd og live billedmaterie, gjorde datamaskinen til en «organisk» pulserende produsent av enorm støy.

Smith og Isley beskrev sin fascinasjon for skjermbaserte grafiske elementer. En fascinasjon som utviklet seg til en besettelse etter å øke kompleksiteten til elementenes adferd. Et av de mest fengende prosjektene deres bestod i utviklingen av en programvare som produserte spøkelses som tok bolig i datamaskinen. Begge disse presentasjonene viste hvordan behovet for å bevege seg bort fra eksisterende programmer, eller å utvikle nye, åpner muligheter for kreativ utfoldelse.

Temaet programvare og interaktivitet ble videre belyst gjennom arbeidet på utstillingen. Denne type utstillinger har lett for å få et messepreg – formålet synes å være fremvisning av teknikk. Electrohype har derimot vist seg å kunne hanskles med dette, gjennom å presentere arbeider som har en kunstnerisk verdi; arbeider som ønsker å formidle nye opplevelser og uttrykk gjennom bruken av et elektronisk verktøy. Om man skal gi en kritikk av selve utstillingsformen, synes arbeidene å være gruppert ut fra en teknisk tilnærming, uten å tilrettelegge for dialog mellom arbeidene. Dette førte til lite samspill og vekselvirkning, og ga et noe tilfeldig og uoversiktlig inntrykk.

## Tung teknikk

I elektronisk basert kunst ser vi ofte at det kunstneriske budskapet drukner i tekniske løsninger. Det å mestre det rent tekniske, blir i noen tilfeller et prosjekt i seg selv. Terskelen for teknisk mestring og forståelse av verktøys muligheter innebærer at man nødvendigvis vil se mange tilfeller der kunstnere gjenntar forslitte løsninger, og ikke alltid med fornyende resultat.

Ellen Røeds arbeid *Feedback* ga klare referanser til Myron Kruegers (mannen bak begrepet kunstig virkelighet) *Videoplace* – fra tidlig 70-tallet. Begge arbeidene baserer seg på videoregistrering av betrakteren, der bildene sendes tilbake i form av en visuell projeksjon i rommet. Betrakteren kan også delta ved å trigge interaktive elementer i rommet. Konseptuelt baserer begge arbeidene seg på en lek mellom det virtuelle og det reelle rommet. Røeds interaksjon begrenser seg dessverre til en tekst av uforståelige tegn som beveger seg og skifter størrelse når det er lyd i rommet. I forhold til Kruegers bruk av 50 forskjellige interaksjoner – som også inneholdt kunstig intelligens – krever Røeds *Feedback* en større grad av anstrengelse for å leve seg inn i. Når fascinasjonen av å oppdage seg selv projisert på veggen har lagt seg, er det lite igjen som innbyr til videre dialog med arbeidet.

## Low tech

Muelas poetiske arbeid *Dripping Sounds*, viste hvordan teknologi kan gi lyd til blekkdråpens forvandling i vannet. Den me-



Lars Gustav Midtbø og Anna Kindvall, menneskene bak Electrohype. Foto: Hege Tapio.

ditative installasjonen ledet tankene til et mandala som endeløst repeterer seg selv. Muelas tekniske løsning ga gjennom sin bruk av linser, referanser til forstørrelsesglasset og mikroskopet. At hele prosessen var synliggjort gjennom presentasjonsformen, fungerte bra. Arbeidet eksemplifiserte en fastholdelse av den kunstneriske idé gjennom low tech løsninger fremfor avansert teknologi.

Et annet arbeid som baserte seg på low tech løsninger, var Evans og Hansens installasjon av 256 Lysemitterende dioder (LED) med små pappkopper over – styrt av små vindmøller i papir. Verkets tittel var *Twilight*. I dette arbeidet lå teknologien diskret i bakgrunnen for en estetisk visuell opplevelse. *Twilight* ble aktualisert ved betrakterens pust; når man blåste i de små vindmøllene gav det seg utslag i et mønster av konsentriske sirkler, akkompagnert av lyd. Arbeidet er et godt eksempel på bruk av et gjennomført, tilgjengelig og integrert grensesnitt.

Det samme kan dessverre ikke sies om verket *Rekyl*, produsert av Oncotype/Subsilo/Dinsen/Christiansen. Deres videoinstallasjon viste en rullende tekst bestående av tørr demografisk statistikk over den danske befolkning, og med en mikrofon plassert foran – for å invitere til innspill fra betrakter. Innspill skulle bryte rulleteksten og sette igang videosekvenser av mennesker som fortalte sine personlige opplevelser. Problemet var at mikrofonen fremsto som fryktinngytende fremfor innbydende. Det var derfor ytterst få som dristet seg bort for å utstøte et svakt øøøhh – hvilket tydeligvis ikke var nok til å trigge videosekvensene. Dermed satte publikums sjanse og en stopper for videre utforskning av arbeidet. Elektronisk kunst som innebærer interaksjon, fordrer m.a.o. reflekterte løsninger omkring den praktiske publikums-deltakelsen. Hvis man ikke greier å legge til rette for intuitive løsninger, faller ofte arbeidet sammen.

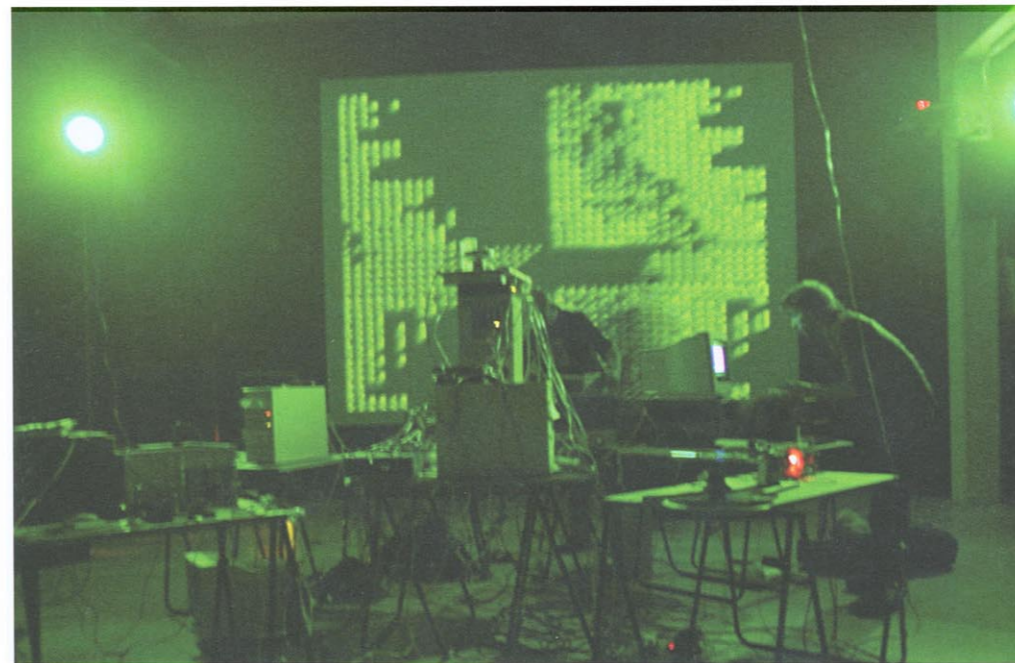
## Overvåkning

På utstillinger med elektronisk basert kunst, finner man stadig verk som kommenterer internettet og overvåkningssammenheng. Det var også flere eksempler på dette under Electrohype. Gisle Frøyslands installasjon *Easy Listening*, var plassert i kafelokalet til Konsthallen. Verket bestod av tre mikrofoner som fanget opp samtaler og lyder som syntetiserte en tekststruktur på tre skjermer. Innholdet i teksten på skjermen, var uavhengig av innholdet i samtalen som ble fort. Skjermteksten baserte seg på en forhåndsprogrammert tekstbase, som ble trigget av spesifikke lydfrekvenser. *Easy Listening* fremstod som virusangrepne karaoke-maskiner, og kommenterte vårt forhold til informasjonsteknologi som bærer av meningsfylt budskap.

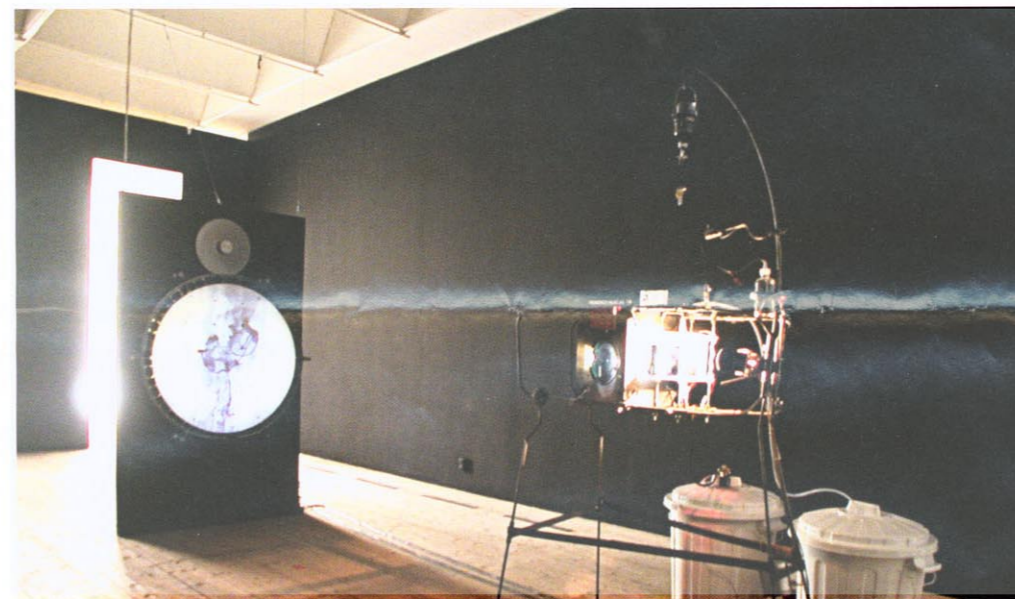
Beloff og Bergers installasjon *Spinne*, bredte seg utover gulvet med fire edderkopp-lignende akustiske figurer som sendte ut vibrasjoner i form av lys og lyd. «Edderkoppene» var styrt av et program som registrerte søk etter spesifikke ord foretatt på internett som ga utslag tilbake i form av vibrasjoner. Installasjonen viste på en leken måte edderkoppens som metaforen rundt det virtuelle overvåkings- og informasjonssammenheng.

## Uendelig høydepunkt

Blant utstillingens mange arbeider fremstår det bokstavelig talt uendelige prosjektet til Simon jr., som et høydepunkt. Hans to verk *Every Icon* og *Color Panel v 1.0*, tar for seg det ambisiøse prosjektet: å regne seg frem til alle tenkelige konstruerbare bilder innenfor et gitt antall piksler. Det vil ifølge Simon jr. ta nesten en uke å regne ut den første linjen, flere millioner år å regne ut de første to linjene. Tiden det tar for programmet å regne ut det ferdige bildet, overskrider universets eksistens. Arbeidet *Every Icon* bringer et nytt pust inn i diskusjonen om det digitaliserte bildet/fotografiet, som her tilsynelatende har greid å løsrive seg fra avhengighetsforholdet til referenten. Med sitt arbeid kaster Simon jr. inn påstanden om at datamaskinen vil være istand til å regne ut alle tenkelige bilder som finnes. *Every Icon* kan også sees som en poetisk kommentar til menneskets fomling med teknologiske nyvinninger. Vi står alltid langt tilbake når det kommer til forståelsen av det nye språket vi frembringer.



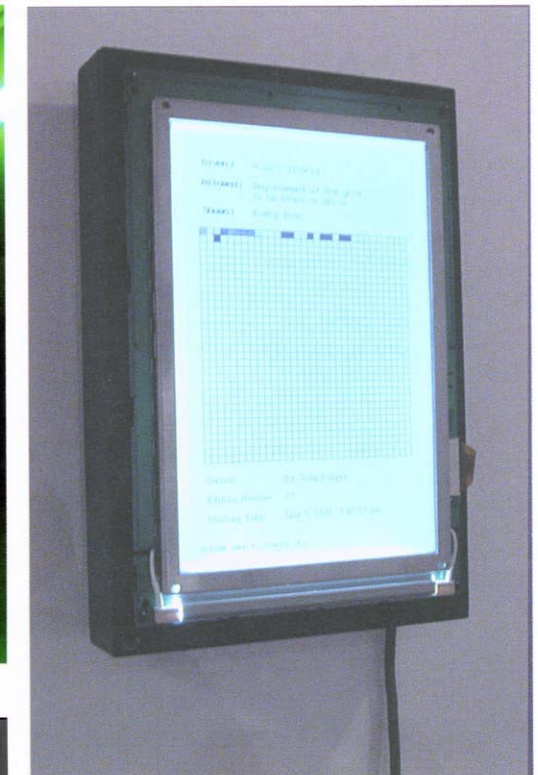
Gruppen Artificial Paradise presenterer prosjektet ap02 på Rooseum. Foto Hege Tapio.



Frederico Muelas installasjon Dripping Sounds. Foto Hege Tapio.



Gisle Frøyslands Easy Listening i kafeen på Malmö Konsthall. Foto: Hege Tapio.



John E. Smith Jr.s uendelige prosjekt Every Icon. Foto Hege Tapio.

## Organisasjonen Electrohype

I 1999 satte billedkunstnerne Anna Kindvall og Lars Gustav Midtbø igang prosessen med å utvikle Electrohype.

Det begynte opprinnelig med en idé om et endagsprosjekt på verkstedet for elektronisk kunst i Malmö, Digitala Bildverkstaden – Skåne. Savnet etter et knutepunkt og visningssted for elektronisk kunst i Norden var drivkraften, og i løpet av bare 1 1/2 år hadde de stablet det første Electrohype på beina. Dette fant sted i Malmö i oktober 2000, og var et femdagers arrangement over tre steder, med tilhørende konferanse.

Det første Electrohype var uten noe definert tema. Arrangørene fikk inn 50 søknader hvorav 15 verk ble presentert i galleri og 6 på web.

Liknende utstillinger – som Ars Electronica i Linz – har oftest få representanter fra de nordiske landene. Det var derfor et mål at Electrohype skulle fordele utstillerne på en 50/50 basis av nordiske og europeiske/fikke-europeiske utstillere. Tanken var å danne et grunnlag for et omfattende nettverk, og kontakt mellom kunstnere.

Årets utstilling ble realisert med et relativt magert budsjett, sett i forhold til hva det koster å gjennomføre slike utstyrs-krevende utstillinger. Det hele kom på ca. 470 000 svenske kroner. Med denne summen har man greid å presentere 17 arbeider over fem dager, samt å holde en todagers konferanse med temaet *Software and Art – Software as Art*.

Nylig har Electrohype mottatt et tilskudd på 1,5 millioner fra Stiftelsen Fremtidens Kultur. Dette tilskuddet skal fordeles på drift og prosjekter gjennom en periode på 2 1/2 år, en drift som utgår fra et nyetablert Electrohype-senter i Malmö.

Selve Electrohype-konseptet har form av en biennale. Innimellom disse store arrangementene, vil organisasjonen Electrohype stå som arrangør av mindre prosjekter innen formidling av elektronisk kunst. Kindvall og Midtbø presiserer at de ønsker å være et knutepunkt for den elektroniske kunsten i Norden – mer enn en formidlingsinstitusjon. Og de har hatt høy aktivitet de siste to årene: Foruten å arrangere selve Electrohype-utstillingene, arrangerte de i 2001 en workshop i bruk av interaktivitet til kunstnerisk formål ved Digitala Bildverkstaden – Skåne, og i Tidsskriftsverkstadens lokaler i Malmö. Senere på høsten stod de som arrangør av den kunstneriske delen av Nordic Interaktive Conference (NIC) i København. Tidligere i år har de også samarbeidet med Baltic Art Center på Gotland, hvor de viste verk av 9 kunstnere under arrangementet HotSpot#3.