

Red.sekt. Johan Croneman, Tel red 08-738 12 02, fax 08-738 18 30, e-post kultur@dn.se

# Smilande elektriska vibrationer

På 60-talet samarbetade många konstnärer med teknikerna – under 70-talets miljödebatt blev det en spricka mellan konst och teknik. Internet och datorerna har på nytt sammanfört antagonisterna. På Malmöutställningen "Electrohype 2000" hittar DN:s Birgitta Rubin lyckade interaktiva innovationer.

**MALMÖ.** "Oj, oj. Nämen. Hopp-san! lili..."

Utropen undslipper mig på Electrohype 2000, en utställning med samtida nordisk och europeisk datorbaserad konst. Precis när jag kommer på mig själv med att mumla högt och skratta tyst hamnar jag framför norskan Kristin Bergausts interaktiva installation "You ask to much". Publiken uppmanas att prata med den tilltryckta mannen i monitorn och jag hälsar hövligt.

– You drive me insane, du gör mig galen, fräser en kvinnoröst.

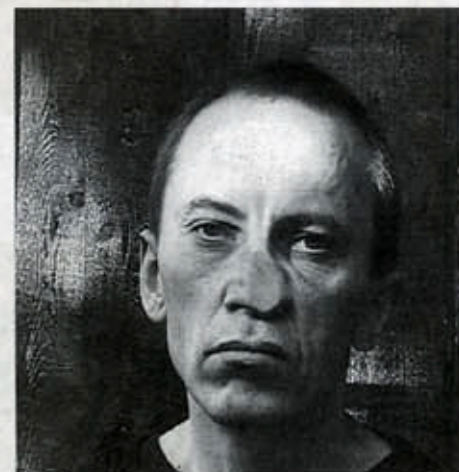
Med förprogrammerade avsnoppningar, provokationer och flasker ger Bergaust en provkarta på människors svårigheter att tala samma språk, alltså raka motsatsen till den nya teknologins honnörssord kommunikation och interaktivitet.

**SNETT EMOT** står Johannes Nybloms film-, data-, animationsprojekt med en dräplig dialog mellan "Thomas och Hans".

– Jag är rädd för den moderna tekniken. Jag fattar den inte och du behärskar den helt och hållet, säger Hans.

– Åh fan, svarar Thomas. – Men vi har ändå en väldigt kontakt, fortsätter Hans.

Mycket på Electrohype Space, utställningen på Kajplats 305 och närliggande Galleri Rostrum, handlar just om att utforska och utmana kommunikationsteknikens gränser.



**Tyst man.** I Kristina Bergausts installation kan man prata interaktivt med mannen på skärmen. En kvinnoröst svarar med förolämpningar.

Tekniken används för ändamål som de ursprungliga skaparna förmodligen aldrig hade kunnat föreställa sig.

Ett exempel är "touchscreens" som utvecklades för militära ändamål. Engelsmannen Chris Hales utnyttjar dem så att publiken kan interagera med personerna i hans kortfilmer genom att röra vid skärmen i rätt ögonblick. Jag lyckas fylla en huvudperson med en låda i skrevet och senare få honom att drämma huvudet i en lampa.

**ETT ANNAT EXEMPEL** är danskarna Kjell Yngve Petersen & Karin Søndergaard's interaktiva möbler. Relationsmaskinen "Vibrations of smiles" översätter tal till vibrationer i dynan jag sitter på och allt jag ser är min motspelares munrörelser och tandstatus. Denna ovana kommunikationsform ger en märklig känsla av både saknad och upprymdhet – men först måste jag ta av min mörka jacka.

Sensorn i ryggen klarar nämligen inte svart. På Electrohype är det uppenbart att tekniken både ger oändliga möjligheter och ständiga problem. Datorerna hänger sig. Internetuppkopplingen konstnar och serverar ligger nere vid de mest olämpliga tillfällen. Detta hör till vardagen för alla som sysslar med digitala medier.

– Mycket av den interaktiva, virtuella konsten är snack! Det är många svikna förhoppning-



**Det nytt sätt att kommunicera.** I installationen "Vibrations of smiles" sticker man in huvudet i en ljusbubbla och pratar med ljushuvudet i andra änden av rummet. Till svar får man se bilder av en den andres mun och känna vibrationer av orden i fätöljsitsen.

ar på nätet och därför är det viktigt att inte översofistikera utan att få verken att fungera, anser Carl-Henrik Svenstedt, konstnärlig ledare på utbildningen Konst, kultur och kommunikation på Malmö högskola.

K3 som förkortningen lyder och deras forskningsstudio Skiften är medproducent till Electrohype. Torsdagen var en projektdag för "e-magineering", där fem projekt presenterades och även blev tillgängliga på nätet. Detta som en försmak av nästa års nya och unika vidareutbildning för konstnärer och tekniker inom nya medier.

**HÅR ÅTERKOPPLADES** också till "Nine evenings" – Experiments in art and technology i New York 1966, då konstnärer som Rauschenberg, Cage och Fahlström presenterade ett epokgörande samarbete med tekniker. – Det var en otrolig dynamik i detta, men senare skapade miljödebatten en strid om tekniken. Nu fortsätter vi att slå en brygga mellan tekniker och konstnärer, berättar Carl-Henrik Svenstedt.

Ett av projekten som presenterades på högskolan var Maureen Thomas interaktiva hyperfilm "Vala", med en suggestiv sierska som genom digital runkastning förmedlar visdomsord från vikingatiden. Thomas är dramatiker, lärare och för tillfället uppbunden till

Interaktiva institutet som samarbetar med K3.

– Det hade varit mycket svårt för mig att göra en experimentell produktion som denna i Storbritannien. I Sverige finns en helt annan korsbefruktnings mellan konstnärer och tekniker, säger Maureen Thomas.

Att kombinera gammal kultur med en slumpproduktion är något som även engagerat Sashiko Hayshi, som på Electrohype visar sin "Dreamweaver" med tre nornor från den nordiska mytologin.

En annan grupp konstnärer på Electrohype sysslar med att ifrågasätta och tänja själva datorns gränser genom att återskapa klassiska filmsekvenser genom rörliga programmeringsstecken (ascii-filer) som Vuc Cosic. Det famösa paret Jodi.org presenterar sin egen, hårt stiliserade version av spelet Quake.

**ALEXEI SHULGIN** deltar med en tävling i konsten att skapa nytt med alla knappar, ramar och formulär som finns på nätet. Shulgin presenterade sitt konstnärskap på Electrohypes konferensdel och övertygade nog de flesta om att ett anarkistiskt förhållningssätt behövs på nätet. Självt upptäckte den ryske fotografen Internet 1994, precis när han tänkte lämna den hierarkiska konstvärlden.

På nätet fanns inga regler och Shulgin lekte några år med

mediet, tillsammans med ett löst nätverk av konstnärer. Då upptäckte en av dem att en professor vid Californiauniversitetet uppmanade sina elever att studera hur de etablerade nätartister gjorde. Alltså lek-kamraterna Jodi, Olia Lialina, Vuc Cosic, Heath Bunting och Shulgin själv.

– Då ville vi också vara med och göra läxor!

Ett projekt som fick högt betyg var signerat en brasiliansk poet, som på resa i Europa hade en standardfråga: "Vill du ligga med mig?"

Blev svaret nej existerade inte poeten, berättar Alexei Shulgin, som förstas hade hittat på denna karaktär.

Shulgin lånade ett fotografi av en latinamerikan mot att denne fick tillgång och lösenord till dem som svarade ja. Och allt sedan dess har Shulgin ironiserat med falska identiteter, påhittade institutioner och fejkade uttalanden. Hans senaste projekt är "Fucku-Fuckme". På denna hemsida går det att beställa ett digitalt upplägg för avancerad, animerad sex med datorn.

– När jag kollade sist fanns det tiotusentals beställningar. Men också några ilska påhopp om att "du är djävulen". Det är bra, jag gillar att engagera utanför konstvärlden!

**Birgitta Rubin**  
birgitta.rubin@dn.se  
08-738 20 92

## Fakta/Electrohype-festivalen

- Electrohype-festivalen pågår i Malmö till och med söndag 29 oktober och har ambitionen att återkomma nästa år.
- Huvudutställning på Kajplats 305 i hamnen och biutställning på Galleri Rostrum. Konferensen hålls på Malmö högskola, lokal "Gäddan".
- Nätaadressen [www.electrohype.org](http://www.electrohype.org) innehåller både program, en webbutställning, presentationer av konstnärerna och länkar till deras egna hemsidor.
- Skiftens hemsida är [www.skiften.com](http://www.skiften.com) och sierskan "Vala" finns på [www.interactiveinstitute.se](http://www.interactiveinstitute.se)
- Alexei Shulgins senaste projekt finns på [fufme.com](http://fufme.com).

[www.sodrateatern.com](http://www.sodrateatern.com) SÖDRA TEATERN

### OM DETTA ÄR EN MÄNNISKA

av Primo Levi  
med Michael Nyqvist  
regi Lars Norén  
scenografi Charles Koroly

spelas på Södra Teatern 27 okt - 12 nov

BILJ: 08-644 99 00, 077-170 70 70

SÖDRA TEATERN  
MÖRSEBACKE TORG 1-3 Riksteatern