

# Ut ur datorn och in i rummet

Två överstimulerade Furbie-dockor, ett tvådimensionellt musikstycke med utgångspunkt i dataspelet "Half-Life", en samling moduler som övervakar folks Internetsökningar. Gemensamt för konstverken på Electrohype 2002 i Malmö, som invigs i dag, är att de är skapade med och drivs av datorer. Electrohype är Nordens första biennial för datorbaserad konst.

**Magnus Wassborg** kallar sin installation "Fulhack". De två näpna Furbie-dockorna, det vill säga dataprogrammerade leksaksdjur som kräver ständigt uppmärksamhet av sin ägare för att må bra, är ytterst känsliga för ljudintryck från omgivningen. En dator tar upp ljud som dockorna sedan lagrar, repeterar och reagerar på genom rörelse eller tal.

– Jag har försökt hitta deras svagaste punkter utan att ge mig på dem, berättar Magnus Wassborg.

Till slut blir Furbie-dockorna överstimulerade och börjar uppträda allt mer hysteriskt och bisarrt. Magnus Wassborg vet inte själv exakt vad som kommer att hända, men han har sina förhoppningar.

– De kommer att hålla igång sig själva, de skapar en egen loop och har ett litet rejvparty där de dansar tills de faller ihop. Deras kommunikation kommer förhoppningsvis bli värre och värre, jag hoppas att talet blir sämre.

Det finns trots allt hopp, i alla fall för den minsta av de två dockorna. Genom att besökaren använder sin mobiltelefon kan han eller hon tvångsomstarta och "nollställa" den.

Hackerkulturen fascinerar honom. – Där finns en extrem, svart kärna av kreativitet som nästan är självgående. Det är en intressant del av människan, besattheten på en liten punkt. Måste man göra destruktiva saker för att nå den här punkten?

**Electrohype** är också en organisation som bildades i Malmö 1999 av bland andra Lars Gustav Midboe och Anna Kindvall. Det här är den andra större utställningen som arrangeras. Tack vare ett bidrag på 1,5 miljoner kronor från stiftelsen Framtidens Kultur kan man nu starta landets första center för datorbaserad, högteknologisk konst. Förhoppningen är att man ska kunna varva mindre utställningar, som fokuserar mer på enskilda konstnärer, med konferenser och föreläsningar. Detta för att föra ut den datorbaserade konsten, som det råder många missuppfattningar om.

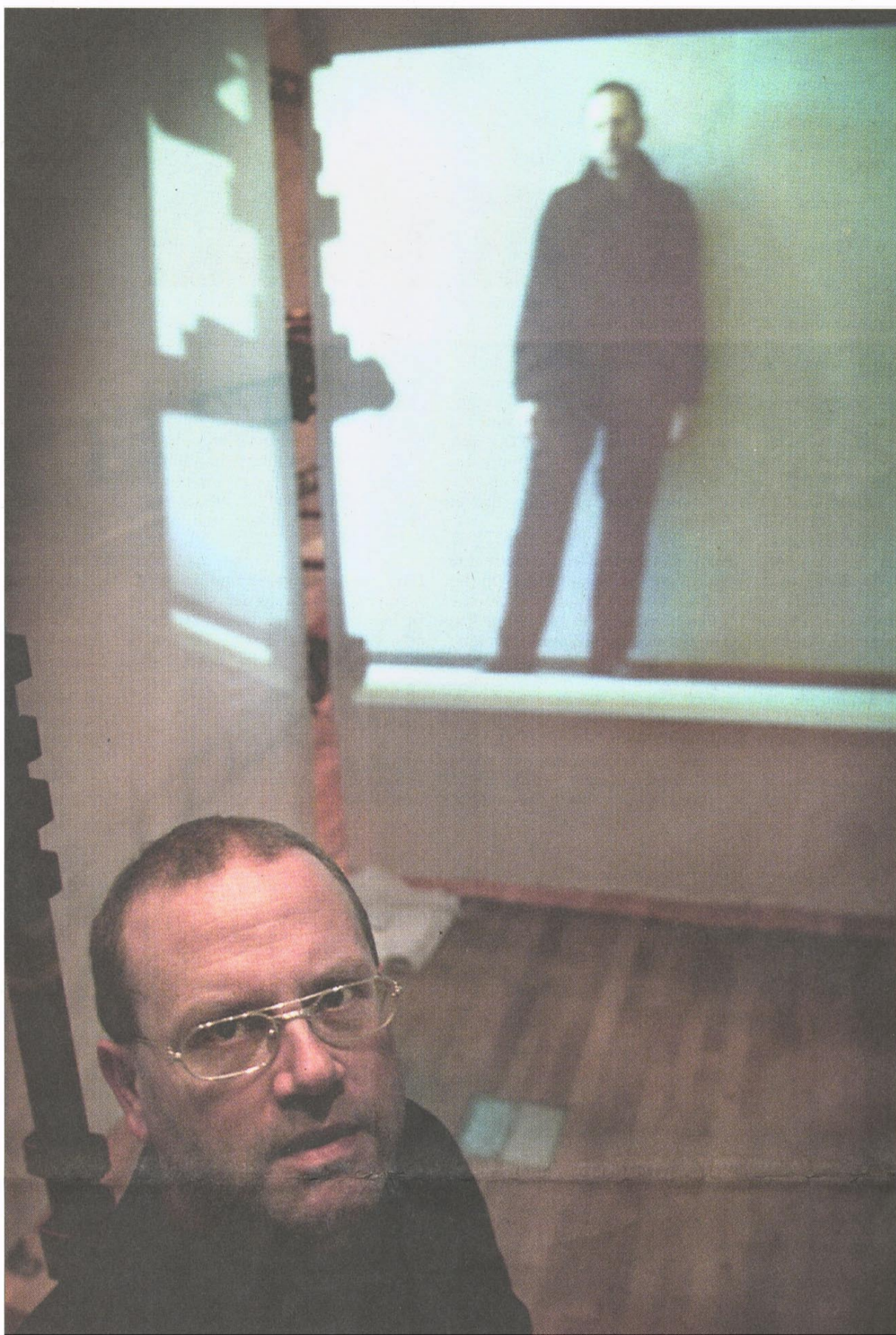
– Många tror att det handlar om 3D-animeringar och digitala bilder. Men vi visar bara icke-linjära verk, som inte har någon början eller slut och ser olika ut varje gång man ser dem, säger Anna Kindvall.

Ett exempel på det är spanskfödde Victor Vinas installation "Flux"; 16 lådliknande moduler, sammanlänkade till en dator. På varje modul finns en display som ger en lägesrapport från Internet; slumpmässigt utvalda sökord, smakprov på vad folk söker efter i detta nu. "Hollywood", "mushroom growing", "sexhotel" och "food" flimrar förbi. Genom att röra en modul får betraktaren en siffra på hur många som sökte på det ordet.

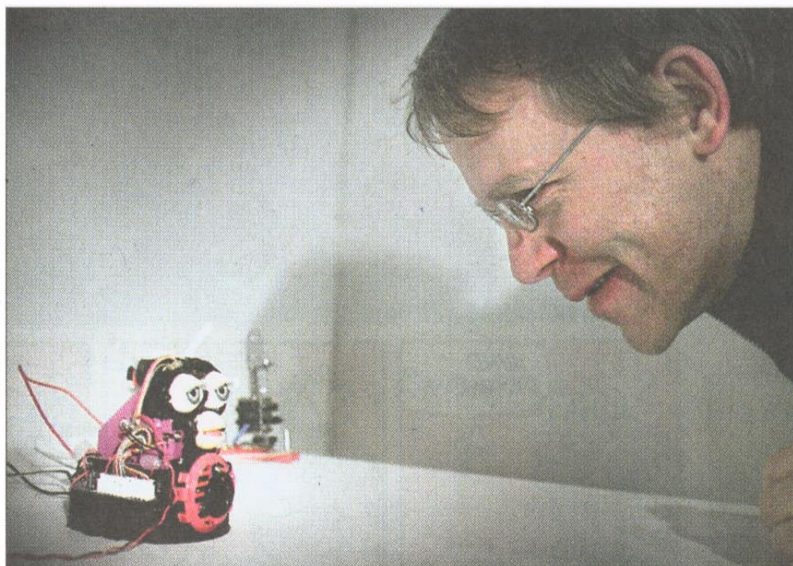
– Det som är intressant är att innehållet i det här verket alltid reflekterar nutiden, säger Victor Vina.

**Andra exempel** där åskådaren blir delaktig i konstverket är C. Anders Walléns video "Jour et nuit" (Dag och natt) och Richard Lundstedts "Sound Room". När man närmar sig Anders Walléns videoprojektion flyr personen på duken därifrån. Till hans förvåning har de som sett filmen tagit illa vid sig.

– Jag trodde aldrig att folk skulle känna sig så förödmjukade av en videogubbe. "Jour et nuit" tycker jag är



**VIDEOKONST.** 16 konstnärer/konstnärsgupper ställer ut datorbaserad konst på Electrohype i Malmö. C. Anders Wallén deltar med videon "Jour et nuit". Foto: EMIL MALMBORG



**Magnus Wassborg** manipulerar gulliga Furbie-dockor i sitt verk "Fulhack".

en bra metafor för konstnärens arbete, ett arbete som aldrig syns. Det är en process som pågår dygnet runt.

I "Sound Room", som hämtat inspiration från dataspelet "Half-Life", låter Richard Lundstedt åskådaren styra sig fram genom ett digitalt landskap med hjälp av en joystick. 36 toner finns utplacerade, som ljuder när man närmar sig.

– Man navigerar i musikstycket. Det är som ett tvådimensionellt musikstycke där man själv bestämmer vilken riktning musiken ska ta, säger Richard Lundstedt.

"Ut ur datorn och in i rummet", datorprocesser som lyfts ut och placeras i gallerirummet – så vill Electrohype själva beskriva den röda tråden i utställningen. Och poängterar samtidigt

## FAKTA

Electrohype 2002

► Nordens första biennial för datorbaserad konst. Årets tema är "interplay", samspel och växelverkan mellan datorer och mjukvara, konstverk och besökare.

► 16 konstnärer/konstnärsgupper från bland annat Sverige, Australien, Spanien, England och USA ställer ut sina verk på Carolinahallen och i Malmö Konsthall. På torsdag och fredag hålls en konferens med temat "Konst och mjukvara – mjukvara som konst" på Filmstaden. På fredag klockan 20.30 genomför den brittiska konstnärsguppen Artificial Paradise en performance på Rooseum. ► Electrohype har vernissage i dag och pågår t o m söndag.

att detta inte är någon intern angelägenhet för teknikfreaks.

– Det kan tyckas att den är smal, men inom vårt fält finns det stor variation, säger Anna Kindvall.

**Fredrik Thunberg**

fredrik.thunberg@hd.se

Tel 042-489 91 25