

# Vitala intryck på Electrohype 2002

Mängder av idéer och problem som upptagit konceptkonsten får eleganta och lekfulla lösningar här, skriver Jonas Ellerström som förtjust av Electrohype 2002, en kortlivad utställning av datorbaserad konst i Malmö.

## konst

ELECTROHYPE 2002  
Datorbaserad konst  
Carolinahallen & Malmö  
konsthall till och med 27 oktober

När **synthesizern**, det elektroniska klaviaturinstrumentet, först dök upp i populärmusiken på 1970-talet sågs den som en dagslända, en skojig uppfinning som man kunde åstadkomma märkliga ljud på. Den spelades i alla fall på traditionellt sätt; det var först med trummaskinernas och sequencerns ankomst som den verkligen hetsiga debatten flammade upp mellan de som försvarade "riktiga instrument" och de som hävdade att musik gjordes bättre av maskiner.

En liknande motsättning har i och för sig länge funnits inom konsten mellan å ena sidan traditionella tekniker och å den andra foto och film. Det faktum att kameror handhas av människor har räddat över dem på den "riktiga" konstens sida även om man behövt konstruera begrepp som "konstnärligt fotografi" och "videoinstallation". Vad gäller musiken kan nog de flesta i dag hålla med om att den vitaliserats av maskinerna och att de dystra profetiorerna om "omänskliga" produkter inte slagit in. Någon motsvarande fruktbar brytning mellan gamla och nya former har inte riktigt ägt rum inom konsten, men i bästa fall är det dags nu när datorerna gör sitt intåg på bredare front.

**På utställningen** Electrohype 2002 i Malmö, den andra biennalen för datorbaserad konst, visar 17 konstnärer och konstnärsgrepp från tio länder verk som är gjorda för och med datorer - alltså inte med datorteknik som extra krydda i ett traditionellt sammanhang, utan ren datakonst. This is hardcore, kunde man parafrasera. Och det är framför allt bra, låt det stå klart med en gång - var och en med det minsta intresse för konstens utveckling som har tillfälle bör se Electrohype, som visas skamligt kort tid, till och med söndag, och som är en friskare, roligare, visuellt och intellektuellt spänstigare utställning än jag sett på länge.



GÖR-DET-SJÄLV-ANDA. Man kan faktiskt hitta klassiska hantverksideal hos de konstnärer som idag arbetar med datorteknik.

Foto: ELLEN RØEDS, Norge, "Feedback"

Konstnärerna lyckades aldrig dra fördel av videons rötter i popkulturens snabba flöde av bilder, idéer och tekniska grepp. Snarare vände man sig bort därifrån och följden har blivit alla dessa urtrista amatörfilmer som flimrar fram över skärmar i hörn av utställningslokaler. Det är faktiskt svårt ta sig förbi sina välgrundade fördomar och upptäcka de bra saker som naturligtvis finns, ex vis Meta Isaeus-Berlins lilla interiör som just nu visas på Dunkerska. Motsvarande skamkänslor och kulturella pretentioner lider uppenbarligen inte datakonstnärerna av - att ett verk ser ut som ett TV-spel eller en jättelik skärmläckare bekymrar dem inte det minsta. Därmed inte sagt att inställningen till tekniken är okritisk, som exempelvis Magnus Wassborgs subversiva hacker-ingrepp i ett par datoriserade lek-saksdjur visar.

**Lite grovt** kan man dela upp verken i två grupper: de som kör av sig själva och de som sätts igång av eller är bero-

ende av mänsklig medverkan. Ett typ-exempel på den första gruppen skulle vara amerikanen John F. Simons skärm, infattad i vitt trä och lyft upp på väggen som vilket traditionellt konstverk som helst. En process pågår på skärmens yta, uppdelad i 32 gånger 32 rutor, i vilken alla möjliga varianter av fördelning mellan svart och vitt visas. Det rör sig inte om ett kretslopp, permutationerna är alldeles för många - detta är ett verk i ständig förändring och som till och med innehåller fler bilder än någon enskild ägare kan komma att se - det tar programmet hundratals år att visa alla bilder som ryms på 32x32 rutor utan halvtoner. I all sin enkelhet visar maskinen med bedövande kraft att mängden bilder är outtömlig - att konsten inte är död.

I den andra gruppen verk fäste jag mig vid Rikard Lundstedts digitala landskap, som besökaren styr sig fram genom med en joystick, i riktning mot de olika toner som ljuder i den svartvita världen. Varje vandring,

varje lek med tekniken blir en komposition - helt plötsligt tycks en gammal konstteoretisk käpphäst som gränsen mellan åskådare och verk och möjligheterna till interaktion dem emellan ha fått liv. Än mer mångfasetterat blir spelet mellan människa och maskin i Marek Walczaks och Martin Wattenbergs "Apartment" som bygger på idéhistorikern Francis Yates idéer om hur våra miljöer avspeglar vår personlighet.

**De fraser** eller nyckelord som en användare väljer att skriva in i programmet skapar en arkitektritning av en lägenhet åt henne, en lägenhet där fördelningen av ytor mellan olika rum och deras utformning är beroende av ordens semantiska innehåll och där naturligtvis ingen lägenhet är den andra lik - eftersom ingen människa är den andra lik. Omigen åstadkommer maskinen med enkla medel en oerhört effektiv demonstration av mänskliga värden.

Faktiskt - mängder av idéer och pro-

blem som upptagit konceptkonsten får eleganta och lekfulla lösningar på Electrohype. Slump, simultanitet, samverkan mellan olika uttryck som bild och ljud - allt finns här, konstruerat av konstnärer som i grunden arbetar efter det mest klassiska hantverksideal: att göra allt från grunden. Att skriva program, att koppla sladdar, att välja form och färg åt vad som visas på skärmen/projektionsytan - kanske är det just denna gör-det-självs-anda som ger ett så oemotståndligt vitalt intryck. Passa på att se datorkonsten nu, innan etablissemangen slår klorna i den!

Jonas Ellerström