

Konstnärer i datorns tid

– Det är inte på många utställningar man får gå runt och starta om konstverken.

Producent Lars Midbøe skrattar. I fyra dagar ägnas den digitala konsten två utställningar och seminarium i Malmö. Allt under namnet Electrohype 2000.

Vad, var, vem, hur, varför.

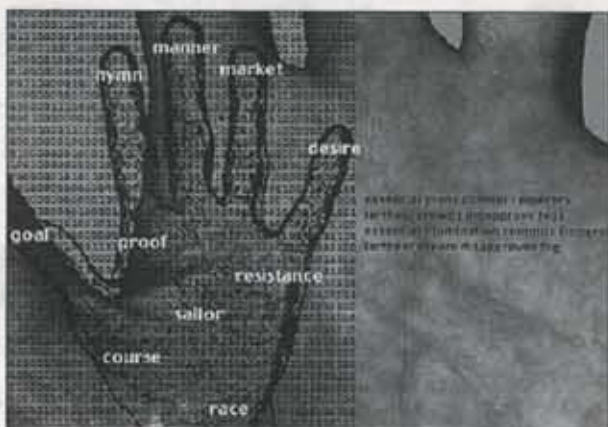
Malmö Högskola är en komponent i satsningen på att genomlysna vad som just nu sker inom datorkonsten. Med adress Bassängskajen 8, i hamnens industriområde och med en fiskebåt rakt utanför entrén, sätts fingret tydligt på frågorna om historia och framtid, om människa och samhälle. Är vi vid ett skifte, eller tar bara ytterligare ett uttryck plats på scen.

Inne på Kajplats 305 har det stora rummet fått gråa höga väggar med dataskärmar inbakade i gråheten. Jag klickar på en mus, bilder upplöses, nya formationer skapas. Bakom en skärm står tre äldre mindre bildskärmar på golvet och bygger nya svartvita mönster. Dessa skärmar är ihoplänkade med tre klockradior som förmedlar ut bildernas brus. Rastlösa skärmläckare. I andra hörnan fylls två skärmar med två manliga ansikten. De pratar vardag. Med varandra och ändå inte. Blickarna rakt fram.

OCH SÅ TVÅ VITA plastfätöljer, sammanlänkade genom kablar, med en vit kåpa framför. Kåpan drar jag ned till mitt ansikte, lutar mig fram och pratar med personen i den andra fätöljen och med sitt ansikte inne i sin kåpa. Hans röst förvrängs till ett dovt muller, min fätölj blinkar och vibrerar av den andres röst och i skärmen inne i kåpan ser jag hans ansikte, förvridet förstorat. Kommunikation? Ja, kommunikation.

Digital konst handlar inte bara om bildskärmar och musklickande. Det gemensamma är att en dator på något vis är inkopplad och påverkar konstverket.

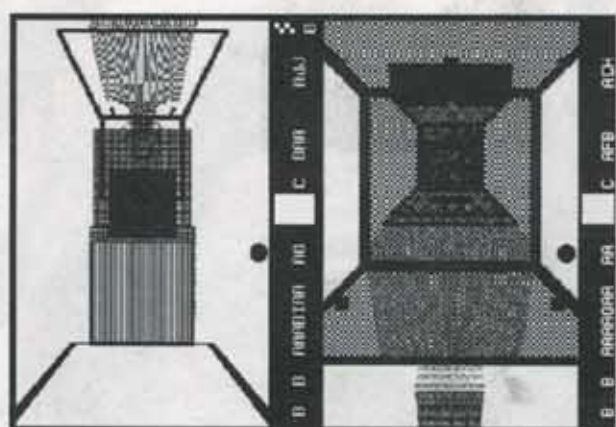
– För mig är det intressant att på olika sätt blanda in interaktivitet, som att vandra omkring i ett rum med enbart ljus och ljud där olika styrelement skapar installationen. Digital konst är väldigt brett och ger stora möjligheter att arbeta med ljud, ljus, text och rörlig bild, ett media som inbjuder till samarbete med andra konstnärgrupper. Be-



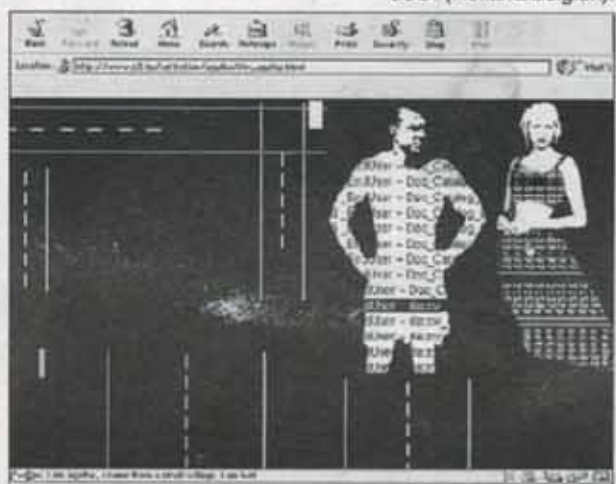
Simon Briggs (England) *The great walls of China*



Kristin Bergaust (Norge)



JODI (Holland/Belgien)



Olla Ljalina (Ryssland)
Bilder: ELECTROHYPE 2000

fakta

Vad: Electrohype 2000
När: Programmet pågår till och med söndag
Var: Utställningar på Kajplats 305, Bassängskajen vid Malmö högskola, och Galleri Postrum, Västergatan 21. Seminarium på Malmö högskola, till och med söndag.
På nätet: Följ helgens seminarie och se en nätutställning, till och med 12/11.
Adress:
www.electrohype.org

gränsningarna är få, säger Electrohype 2000:s projektledare Anna Kindvall.

TROTS ATT DATORN snart finns i var mans hem är datorkonsten långt ifrån känd eller etablerad, sällan ställs den ut. Electrohype 2000 vill motverka detta och är den hittills största satsningen på digital konst i Sverige. Själva föreningen Electrohype vill, som Lars Midbøe säger, "fungera som en magnet för folk som är intresserade av datorbaserad konst".

De har fångat upp ett stort antal europeiska konstnärer, visar deras verk på olika gallerier och genomför ett seminarium som främst kretsar kring tre stora frågeställningar: datorn som konstnärligt media, maskinen i den sociala geografien och visning, samlade, bevarande och handlande med digital konst.

– Vi är nog bara i början av den digitala konstutvecklingen, åtminstone i Sverige, säger Anna Kindvall. När jag säger att jag sysslar med datorkonst

får jag ofta frågan tillbaka: så du är webbdesigner.

– Men det sker en hel del, konstnärer sitter hemma och skapar sina verk, och när vi sökt efter grejer till den här utställningen visade det sig att det görs en hel del i det gamla Östeuropa, trots att de ofta har sämre utrustning än vi. Men där utgår de från sina förutskattningar, istället för att invänta bättre maskiner. Fast att plockas fram från en inklämd plats på utställningarna tar tid. Se på videokonsten, 30 år gammal och ses ändå som ny, säger Lars Midbøe.

Det finns flera intressanta aspekter med datorkonst. Den ökade tillgängligheten, att hemifrån vandra in i ett nätbaserat galleri. Beträktaren som medskapare genom att kunna påverka skeendet. Möjligheten att betrakta ett verk på flera vis. Kommunikationen. Vad händer med handlandet och ägandet, hur bevara ett verk som är gjort med en programvara som om några år kanske inte längre är i produktion? Datorkonst som offentlig utsmyckning.

Men det handlar inte bara om att nå en publik och vinna galleristernas hjärta. Man måste också riva murar inom de egna konstnärsliden.

– Det finns en skepsis och rädsla för datorkonsten bland konstnärer, säger Anna Kindvall. De tror att hantverket går förlorat, men detta är också en teknik, det är inte bara att sätta sig ner framför skärmen och så gör datorn resten.

SUNE JOHANNESSON