



Vänster överst: "HellHunt", mjukvara som analyserar bilder på Internet i jakt på dolda pentagram, av Thomas Broomé.

Höger överst: "Sound Room", interaktivt ljudlandskap, av Rikard Lundstedt.

Väster ovan: "Feedback", interaktiv rumsinstallation, av Ellen Roed.

Höger ovan: "System 1.6", ljudinstallation med digitala organismer, av Paul Smith och Vicky Isley.

Konst

Electrohype

Biennal för databaserad konst

Carolinahallen och Malmö Konsthall

23-27 oktober

Sexton konstnärer från tio olika länder deltar i Electrohype 2002, biennalen för datorbaserad konst som öppnade på onsdagen i Malmö. På Carolinahallen intill Konstfrämjandets lokaler på Östergatan och i Malmö konsthall visar de unga konstnärerna på hur innovativt och fantasifullt konst och teknologi kan förenas.

I dag torsdag 24 och i morgon fredag 25 oktober hålls dessutom på Filmstaden en konferens med föreläsningar och paneldiskussion under rubriken "Konst som mjukvara och mjukvara som konst". Där medverkar kritiker som följer utvecklingen inom den datorbaserade konsten och konstnärer som programmerar egen mjukvara eller arbetar tillsammans med programmerare. En performancekväll på fredag på Rooseum med den brittiska konstnärgruppen Artificial Paradise ingår också i biennalen.

Spretig och hoppfull Electrohype

Datorbaserad konst på fem dagars biennal i Malmö

Musik med DJ Frans Gillberg och barsservering skall bidra party-stämning på fredagskvällen.

Datorbaserad konst. Det kan låta tråkigt, speciellt om man tror att den är bunden till dataskärmens bildyta och är lika med elektronisk bildkonst av det slag vi tidigare känner genom videomediet.

Att detta inte riktigt stämmer visar de nu utställda konstverken på. De interaktiva möjligheterna gör att man kan se vissa av dem som utlöpare till dataspelen – som vi hittills känner dem. Men framförallt blir man uppmärksam på hur mångfacetterat och infallsrikt dataprogrammering, interna processer och it-teknologi kan gestaltas i konstnärliga uttryck.

Rörelse och, i nästan samtliga fall, ljud är viktiga komponenter. Hur rörliga föremål av robotkarakter kan användas i datapro-

grammerad konst får man dock inte se mycket av här. Magnus Wassborgs installation med små dockor och laptop ger i alla fall en skojig antydning åt det hållet. Den näpna lilla dockfamiljen har inbyggda mikroprocessorer som gör att de kan gestikulera, himla med ögonen och sluta dem när det språkliga informationsflödet de matas med minskar.

Framförallt kan Wassborgs dockor tala. Från början inte alls. Men i takt med inlärningsprocessen ökar dockornas förmåga succesvitt att bilda ord och meningar. Vad de pratar är svårt att förutse. Det ryktas att sådana här rara tingestar är förbjudna i USA eftersom man fruktar att de kan användas externt som spioner...

I det finsk-österrikiska paret Laura Beloff och Erich Berger verk i Malmö Konsthall gestaltas anknytningen till webstruktur

med stora spindelliknande skulptura tingestar. Amerikanen John F Simons små datadisplayer är mer bildlika. De tillverkas i numrerade upplagar och kan köpas styckevis. Med paneler av färger eller svart/vitt rutnät åskådliggörs praktiskt taget oändligt variabla möjligheter att skapa figurer eller färgkontraster.

Flera av verken inom Electrohype 2002 gör betraktaren till en interaktiv medskapare. Där finns till exempel ett det danska kollektivet Oncotype, Dinesen, Sub-silo och Christiansens installation Re kyl där en stor projektion rullar fram uppgifter om levnadsförhållanden, vanor, brott, sjukdomar och praktiskt allt som kan bli föremål för statistiska undersökningar. Via en mikrofon kan besökaren få kontakt med någon de människor som döljer sig bakom dessa mastigt anonyma uppgifter. Hojta till i

micken och på duken uppenbarar sig kanske en dansk kvinna som berättar om bakgrunden till sin skilsmässa.

Det spretigt experimentella tycks vara en del av datakonstens natur. Det kan ta sig ofullgångna och trevande uttryck, men framförallt är det som visas i Malmö spännande och det på ett överraskande positivt sätt. För min del upplever jag en speciell fascination inför projektet att omvandla språk, ord och text till form och bildmässiga konnotationer – och tvärtom.

Amerikanerna Marek Walczak och Martin Wattenbergs internetstyrda projektion Apartment antyder något i den vägen. Och är det något som datorkonsten visar på är det möjligheter – det verkar onekligen hoppfullt.

Åke Holmqvist