

# KULTUR

Jan Johansson Ann-Mari Nyman  
Box 165 201 21 Malmö  
040/660 55 00 Fax: 040/704 45  
E-post: redaktion@skd.se  
För icke beställt material ansvaras ej

## Datorn i centrum

**Electrohype 2002**  
Utställningarna visas i Carolinahallen och Malmö konsthall t o m den 27 oktober

DATORKONSTEN är på stark fram-march. Med "Electrohype 2002", den första biennalen för dator-konst som t o m söndag visas dels i Carolinahallen, dels i Malmö konsthall, bekräftar den definitivt sin ställning som ett nytt tillskott på nutidskonstens redan vittförgrenade träd. Och att döma av det som visas, är det ett skott som har stora förutsättningar att växa sig stort och starkt.

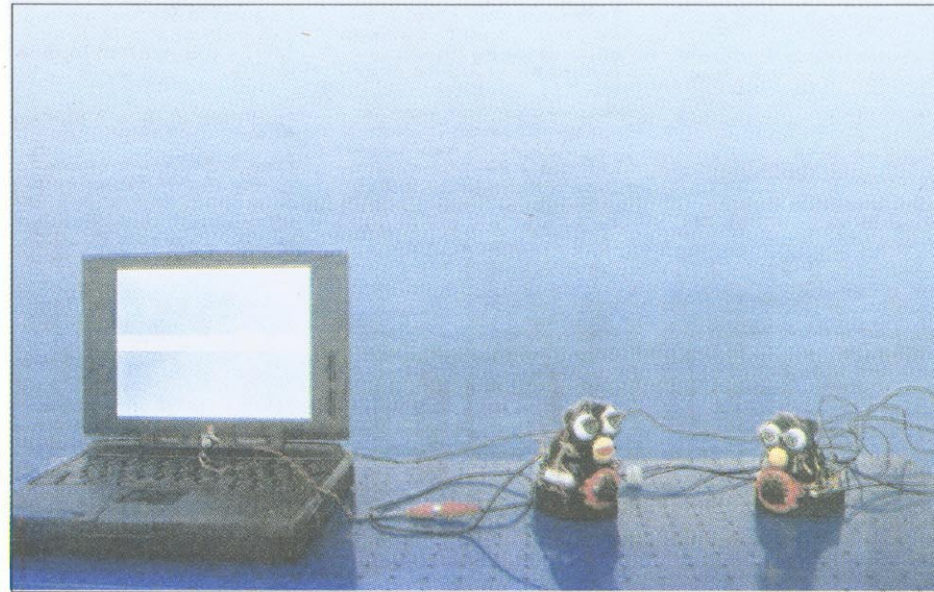
Att ta datorer till hjälp i konstskapandet är i och för sig ingen nyhet. För att finna alternativ till den traditionella bildkonsten experimenterade konstnärer som Yoko Ono och Sture Johannesen redan i början av 1980-talet med den då relativt nya tekniken. Datorn blev en bildmaskin och resultaten som trycktes ut i en printer blev inglasade, inramade och upphängda på väggen som vilken målning, vilken litografi eller vilket fotografi som helst - låt vara att det innehållsmässigt framträdde som tidsanalogt och nytt. Nästa steg blev den datormanipulerade och datoranimerade konsten, tekniker som bl a Leonard Forsslund och nu

konsthallsaktuelle Magnus Wallin framgångsrikt ägnar sig åt. Men också i deras konst är datorn blott och bart ett hjälpmedel som träder i bakgrunden och "läggs i malpåse" när skapandeprocessen är över. Och presentationen av konstverket håller sig fortfarande inom traditionens ramar, vare sig det nu presenteras som en målning, ett foto eller en videoinstallation.

### Impulsgivare

Den datorkonst som visas på Elektrohype 2002 är av ett helt annat slag.

Här är datorerna i allra högsta grad närvarande. De är inte bara en förutsättning för det färdiga konstverket utan en del av det, kort sagt dess nervcentrum och impulsgivare. Utvecklingen mot denna form av datorkonst har - i stort sett - skett i det tysta, dock uppmärksammas av bl a de eldsjälarna som ligger bakom Electrohype-projektet. Målsättningen är att skapa ett nordiskt forum för (internationell) datorkonst. Den nu pågående biennalen representerar en milstolpe. Efter ett blygsamt men framgångsrikt framträdande för två år sedan är detta den första mer omfattande presentationen av detta den nya konstens medium. Redan ordet "biennial" antyder att responsen inte bara från deltagande konstnärer utan också från ekonomiska bidragsgivare, bl a stiftelsen Framtidens



"Dirtyhack" av Magnus Wassborg (Carolinahallen).

Kultur -en utlöpare till Löntagarfonden- är så stor att den bådär gott för framtiden.

Under biennaldagarna utställer 13 av de deltagande konstnärerna/konstnärsgруппerna i Carolinahallen, fyra i Konsthallen. Fyra av dem kommer från Sverige, övriga från Norge, Danmark, Finland/Österrrike, Storbritannien, Spanien och USA, vilket ger en tilltalande internationell bredd åt hela evenemanget. Alldeles uppenbart är "installation" ett nyckelord när det gäller den nya datorkonsten. Just denna presentationsform ger "rörelsefrihet" åt datorerna och understryker deras roll som konstverkets "nervcentrum". Så är, t ex, datorn i det finländsk/österrikiska paret **Laura Beloffs** och **Erich Bergs** installation "Spinne" (Konsthallen) den verkliga spindeln i nätet. Från datorn utgår kablar till jättespindlar av stål och glas, påverkar dem, styr dem i ständigt

föränderliga och oförutsägbara förlopp. Oförutsägbara, men oerhört vackra, är också de flytande, abstrakta bilder som spanjoren **Federico Muelas** programmerat sin dator att skapa i installationen "Dripping Sounds" (Konsthallen). Via datorn droppar med ojämn intervaller blå färg ner i en glasskål med vatten. Färgen löses upp i ultrarapid, blandar sig med vattnet och med hjälp av starka lampor projiceras till ackompanjemang av datorkomponerad musik hela förloppet på en rund bildskärm.

### Estetiskt

Oerhört estetiskt tilltalande är också det engelsk/tyska paret **Helen Evans** och **Heiko Hansens** installation "Twilight" (Carolinahallen) - en komplicerad konstruktion där impulser från en vindsnurra får ett milt grönt ljus att röa sig i mjuka vågor över ett uppspant "nät". Även "Twilight" är kom-

pletterad med en ljudinstallation som bidrar till det suggestiva slutintrycket.

På biennalen framträder dagens datorkonst som nydanande, vacker, stämningsfull men också som tragikomisk. Det senare gäller framför allt svensken **Magnus Wassborgs** "Dirtyhack" (Carolinahallen) där en dator tvingar ett par elektroniska leksaksdjur till obönhörlig lydnad. Förloppet är nyckfullt. När datorn programmerats och processen påbörjats är den vidare händelseutvecklingen oförutsägbar. Djuren är marionetter, styrda av "storebrors" vilja och att de ibland tycks kvida i protest hjälper föga.

Roande, inspirerad, begåvad, experimenterande och inte sällan estetiskt tilltalande - den nya datorkonsten har framtiden för sig, i varje fall om utvecklingen håller det Electrohype 2002 lovar.

**Britte Montigny**