



**UPPLYSTA!** På utställningen Electrohype i Malmö är inte konsten statisk, utan påverkas av det som åskådaren gör med den. Konstverket på bilden heter Vibration of Smiles och konstnärerna bakom verket är Kjell Yngve Petersen och Karin Sondergaard.

KONST | DIGITAL

# Var god rör konstverken!

Interaktivitet i fokus när datorkonst ställs ut i Malmö

Trots att Norden är nedlusat av datorer och modem har den digitala konsten ännu inte hittat ut till den stora publiken.

Men det vill arrangörerna bakom Electrohype i Malmö ändra på med sin utställning med datorbaserad konst.

Erik Skogh  
skniffel@bahnhof.se

▼ Under ett och ett halvt års tid har projektledaren för Electrohype, konstnären Anna Kindvall, varit på jakt efter den bästa nordiska datorkonsten. Mycket ratades direkt. Utskrifter och linjära videoeller animationsprojekt var inte välkomna. Bildspel där man klickar fram ruta efter ruta platsade inte heller. Eller inscannade bilder som lagts ut på nätet.

"Men vi blev positivt överraskade över all den konst vi hittade och av det stora intresset för Electrohype", berättar Anna Kindvall.

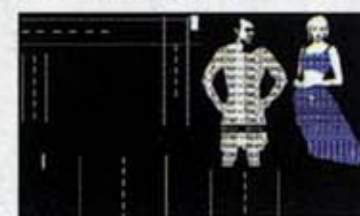
I jakten efter de digitala konstnärerna har hon haft stor hjälp av Björn Fritz som doktorerar i bildskärmestetik vid Lunds universitet. Han ingår tillsammans med ytterligare sju personer i Electrohypes kärntrupp.

## Konsten blir interaktiv

Själva poängen med datorbaserad konst är att den kräver en dator för att skapas och visas. Den digitala penseln ska inte kunna bytas ut mot en analog eller en av mårddår.

Men vad kan då en dator tillföra konsten?

Svaret från gruppen bakom Electrohype blir interaktivitet, interaktivitet och åter interaktivitet. Datorn gör det bland annat möjligt att på en rad nya sätt involvera pu-



**IT-KONST.** Verk av ryskan Olia Lialina.

bliken. Men det innebär även problem. Åskådarna måste ju engagera sig om de överhuvudtaget ska kunna uppleva utställningen.

"Vi skulle behöva sätta ut skyltar med texten: Var god rör konstverken", skattar producenten för Electrohype, fotografen Lars Midbøe.

## Åskådaren skapar

Interaktivitet, i kombination med datorns slumpgenerator, gör datorkonsten mer variabel. Publiken möter inte en färdigpakerad tavla, eller en video som spelar från start till slut. Sannolikheten för att konstverken ska se exakt lika ut från gång till gång kan göras ytterst liten.

Margaretha RossholmLagerlöf, professor i konstvetenskap vid Stockholms universitet, menar dock att all konst i viss mening är interaktiv. Den måste alltid upplevas för att bli till. Ur ett historiskt perspektiv håller hon dock med om att datorkonsten tillfört något väsentligt nytt.

"Skillnaden här är att man själv är med och bestämmer konstverkets morfologi."

Betraktaren är inte längre enbart betraktare utan deltar även i skapandet. Samtidigt handlar det inte om obegränsade möjligheter.

"Besökaren får ju spela med de

kort som konstnären bestämt", säger RossholmLagerlöf.

Hon drar paralleller mellan dagens utveckling inom den digitala konsten och den experimentlusta som rådde inom filmen då förra seklet var ungt. Innehållet kom kanske inte alltid i första hand, istället ville man framför allt testa mediets gränser.

## Östeuropa ledande

Arrangörerna bakom Electrohype medger att den digitala konsten i Sverige fortfarande dras med en rad barnsjukdomar. Fokuseringen på tekniken går ofta ut över innehållet. I värsta fall fungerar konstverket inte alls. Bilder som inte kan öppnas och datorer som oavbrutet kraschar hör till vanligheterna.

Mycket av den riktigt bra webbkonsten görs talande nog i Östeuropa. Goda idéer i kombination med enkla lösningar bäddar för lyckade projekt. Ryskan Olia Lialina integrerar till exempel gratisprogrammet Netscape i sitt skapande och Vuc Cosic från Slovenien använder ASCII-koder när han bygger sina bilder.

"I öst har man en tradition av att ta vad man haver. Medan de svenska konstnärerna klagar över att det går för långsamt och att de inte kan lägga ut högupplösta bilder", säger Lars Midbøe.

Förutom verk från Östeuropa finns även verk från Sverige, Norge och Danmark representerade. Utställningen delas upp i en fysisk och en virtuell del. De datorbaserade installationerna visades i förra veckan på olika gallerier i Malmö. Utställningen "Electrohype webb" pågår till och med den 12 november på [www.electrohype.org](http://www.electrohype.org). ▲