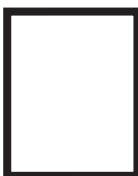
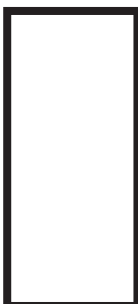
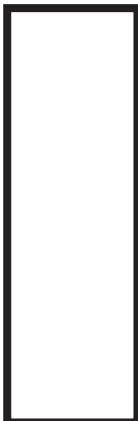


ELECTROHYPE 2006



Cory Arcangel
Kerstin Ergenzinger
Jean-Pierre Gauthier
Mogens Jacobsen
Yunchul Kim
Roman Kirschner
Mattias Nordéus
Gebhard Sengmüller

Lunds konsthall
9 december 2006 – 7 januari 2007

Electrohype 2006

Lunds konsthall

Mårtenstorget 3, Lund

9 december 2006 – 7 januari 2007

Varför gör vi detta?

Den frågan ställer vi oss varje gång vi drar i gång arbetet med att sammanställa och producera en ny Electrohype-utställning. Man kan se saken från två sidor. Det mest uppenbara är det omfattande arbete som skall utföras av en liten organisation, allt från att ordna finansiering till att skriva texter och boka transporter. Men det viktigaste är vår övertygelse om betydelsen av specialutställningar för datorbaserad konst, en konstform vi brinner för.

Begreppet datorbaserad konst är ett "hemmabygge" från vår sida. Ursprungligen använde vi det enbart för konst som görs och visas med datorns hjälp. Med åren har vi vidgat definitionen och den inrymmer nu också konst som på olika sätt kommenterar datormediet eller ny (och gammal) teknologi i allmänhet.

För att främja denna genre är det viktigt för oss att anordna särskilda utställningar på platser som Lunds konsthall. Den datorbaserade konsten behöver fortfarande positiv särbehandling. På sikt hoppas vi emellertid att denna konst hittar sin naturliga plats i samtiden.

Och tendensen är tydlig. Den nya datorbaserade konsten håller både på att positionera sig och smälta in i helhetsbilden. Vi märker detta när vi letar efter intressanta konstverk. Då vi gjorde den första Electrohype-utställningen 2000 fick vi leta i små och smala miljöer. Nu letar vi överallt och kan hitta intressanta konstverk även på de mest oväntade ställen, vilket naturligtvis gläder oss.

Vi hoppas att denna utställning skall ge er en bra och aktuell bild av ny och spännande datorbaserad konst. Detta är en konst som balanserar kreativitet, skicklighet och konstnärlig integritet, och som ger en bra konstupplevelse.

Anna Kindvall och Lars Gustav Midbøe

Why are we doing this?

We ask ourselves this question every time we start curating and producing a new Electrohype exhibition. There are two ways of addressing it. The most obvious drawback is the strain put on our small organisation by the extensive work the project entails, everything from fundraising to authoring texts and handling transports. The most important thing, however, is our conviction that it is important to make specialised exhibitions of computer based art, a genre we feel very strongly about.

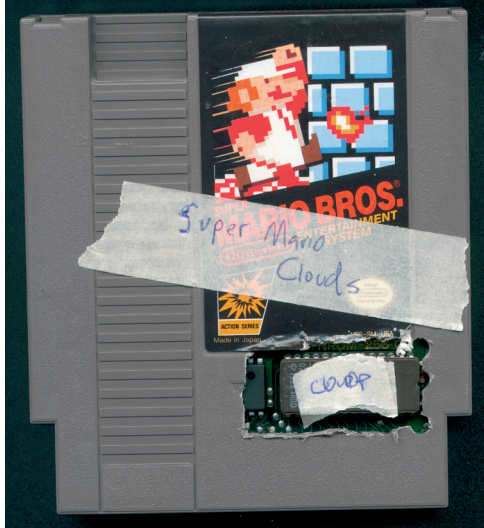
Computer based art is a notion we have crafted ourselves. At first we used it only for art made, and presented, with the help of computers. We have gradually widened the definition, and now it also includes works of art that comment on the computer as a medium or on new (and old) technology in general.

To promote this art it is important for us to arrange special exhibitions in venues such as Lund Konsthall. Computer based art is still in need of affirmative action, but we hope that it will become a natural part of the contemporary scene in the not-too-distant future.

And the tendency is clear. New computer based art is positioning itself to blend in with the art world at large. We notice this when we search for interesting artworks. When we made the first Electrohype exhibition in 2000 we had to browse small and narrow circles of people. Now we can look everywhere, and find interesting works in unexpected places. That is of course very encouraging.

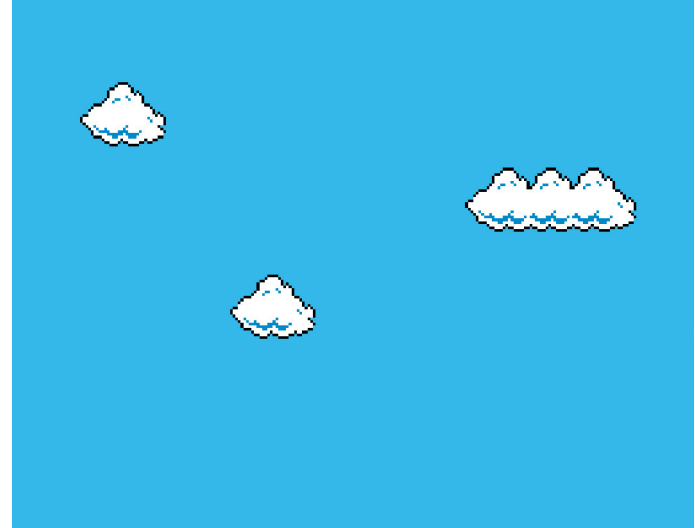
We hope this exhibition will give you a good and updated picture of new and exciting computer based art. This art form balances creativities, technical skills and artistic integrity, and offers good art experiences.

Anna Kindvall and Lars Gustav Midbøe



Cory Arcangel (1978) bor och arbetar i Brooklyn, New York. Han utexaminerades från musikkonservatoriet vid Oberlin i Ohio 2000. Som bild- och performancekonstnär arbetar han med gamla datorer, Internet och TV-spel. Hans arbeten spänner från modifieringar av datorer från 1970 och 80-talet till omarbetningar av samtida DVD-filmer. Hans arbeten har visats på Whitney-biennalen, MoMA och Guggenheim-museet i New York. I Europa har han visats på Royal Academy i London, Migros-museet i Zürich och på Brändström & Stene i Stockholm.

Super Mario Clouds är baserad på spelet Super Mario för Nintendos spelmaskin NES. Cory Arcangel har "hackat" spelet genom att modifiera både hårdvara och mjukvara. Det enda som finns kvar är vita moln på en blå himmel. Borta är huvudpersonen, Super Mario, som spelaren skulle leda genom labyrinter i detta klassiska "hoppa och springa-spel". Även landskapet och de olika hinder och motståndare som gav spelet dess narrativa struktur är borttagna. De som har spelat Super Mario kan föreställa sig de borttagna elementen, medan alla andra bara ser en "serietecknad" himmel.



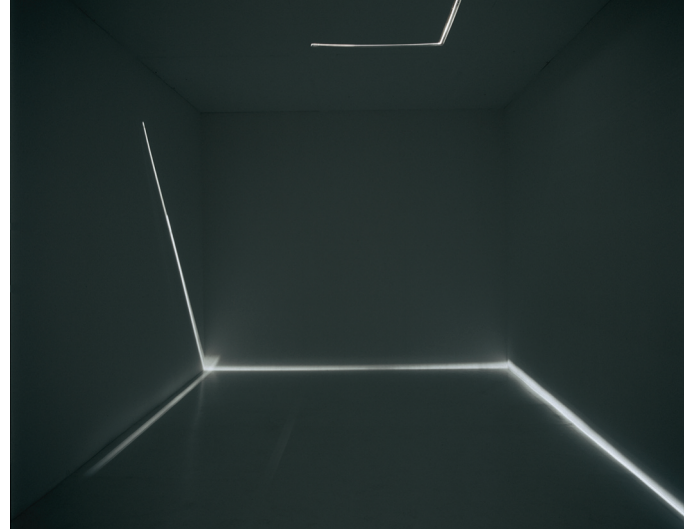
Cory Arcangel (1978) lives and works in Brooklyn, New York. He graduated from the Oberlin Conservatory of Music in Ohio in 2000. As an artist and performer he works with early computers, the Internet, and video game systems. His art spans from reworking computers of the 1970s and '80s to re-editing contemporary DVDs. His works have been shown in the Whitney Biennial, at MoMA and the Guggenheim Museum in New York. In Europe he has been shown at the Royal Academy in London, the Migros Museum in Zurich and Brändström & Stene Gallery in Stockholm.

Super Mario Clouds is based on the Super Mario game for Nintendo's NES game console. Cory Arcangel hacked the game by modifying both hardware and software. All that remains are the white clouds on a blue sky. Gone is the main character, Super Mario, whom the player had to guide through a labyrinth in the original jump-and-run game, as well as the obstacles, landscapes and opponents that lend the game its narrative structure. Those who are familiar with the game can imagine them on the empty background; everyone else will just see a cartoon-like display of the sky.



Kerstin Ergenzinger (1975) bor och arbetar i Köln. Hon har studerat litteraturvetenskap, konsthistoria och konst i Berlin och tog en doktorsexamen vid Akademin för mediekonst i Köln 2006. Hennes arbete är inriktat på villkoren för varseblivning och utforskar hur vi uppfattar rumslighet. Det är en pågående process som kretsar kring återkopplingen mellan varseblivning, känsla, tanke och handling. Kerstin Ergenzinger har mottagit Dorothea Konwiarz-stiftelsens stipendium för unga målare och Studienwerk Villigst-stipendiet.

...°W/...°O nodegreewestandnodegreeeast är en rumsrelaterad ljusinstallation, ett avgränsat rum vars geografiska parametrar och positioner förblir obestämbara. Rörliga visuella element inne i rummet får det att ständigt omdefinieras. Man kan träda in i systemet, som är en öppen struktur där alla beståndsdelar tydligt kan avläsas. På rummets ovansida finns en datorstyrd ritmaskin som reglerar ljusstyrka och position för sju lampor. De ljuslinjer som uppstår blir projektioner av dynamiska kartor som påverkar vår rumsuppfattning. Installationen skapar hela tiden nya världar av både främmande och välbekanta beståndsdelar.



Kerstin Ergenzinger (1975) lives and works in Cologne. She studied comparative literature, art history and art in Berlin and graduated with a PhD from the Academy of Media Arts in Cologne 2006. Her work focuses on the conditions for perception and explores how we sense space. It is a continuous practice centered on the feedback between perceiving, feeling, thinking and acting. Kerstin Ergenzinger has received scholarships from the Dorothea Konwiarz-Stiftung for young painters and from Studienwerk Villigst.

...°W/...°O nodegreewestandnodegreeeast is a space-related light installation, a boxed space where geographical parameters and positions remain indeterminate. Moving visual elements inside the box constantly redefine it. The system, which can be walked into, is an open structure where all elements are clearly sensed. On top of the space a microchip-controlled drawing machine defines the position and brightness of seven lamps. By cutting out light lines it projects dynamic maps that alter our spatial perception. The installation constantly constructs worlds based on both foreign and familiar elements.



Jean-Pierre Gauthier (1965) bor och arbetar i Montreal. Han tog en MFA vid Université du Québec i Montreal 1995. Gauthier arbetar med komplexa kinetiska konsthinstallationer och gör även framträdanden med experimentell musik. Hans arbeten har visats i separatutställningar i Art Gallery of Alberta i Kanada, Jack Shainman Gallery i New York och Knoxville Museum of Art i Tennessee. Han har deltagit i en rad grupputställningar i Europa och Nordamerika. Gauthier mottog det prestigefyllda Sobeys Art Award för sina bidrag till den kanadensiska samtidskonsten 2004.

Effondrements är en rörlig installation som förmedlar kaosets och oordningens attraktionskraft. Föremål som verktyg, husgeråd och städredskap blir spökligt levande när de rör sig fritt. Objekten tar över rummet med rörelser som spänner från det klumpiga till det mest överraskande och graciösa. På ett lekfullt sätt försöker de frigöra sig från sina fysiska och rumsliga begränsningar. I projektet, som Gauthier gör speciellt för Electrohype-utställningen, skapar han en installation som är specifik för utställningsplatsen. De föremål som sätts i rörelse kommer i första hand att hämtas från Lunds konsthall eller från staden.

Jean-Pierre Gauthier (1965) lives and works in Montreal. He received an MFA from Université du Québec in Montreal 1995. Gauthier works with complex kinetic installations and performs live with experimental music. His work has been featured in solo exhibitions at the Art Gallery of Alberta in Canada, Jack Shainman Gallery in New York and the Knoxville Museum of Art in Tennessee. He has participated in numerous group exhibitions in Europe and North America. Gauthier was awarded the prestigious Sobeys Art Award for his contribution to Canadian contemporary art 2004.

Effondrements is a kinetic installation expressing the delights of chaos and disorder. Objects such as tools, appliances and cleaning equipment become strangely haunted as they move freely. His objects evolve in space with movements ranging from the clumsy to the most surprising and gracious. In a playful way they try to free themselves from physical and spatial limitations. In the project, specially made for the Electrohype exhibition, Gauthier creates a kinetic installation specifically for the exhibition venue. The objects put in motion will mostly be sourced from the kunsthalle or the city of Lund.



Mogens Jacobsen (1959) bor och arbetar i Köpenhamn. Han studerade matematik och medievetenskap och spelade hög och bråkig musik på 1980-talet. 1995 var han en av grundarna av den danska stiftelsen Artnode, som fortfarande är verksam som ett fristående centrum för elektronisk konst och kultur. För närvarande undervisar han vid Institut for Kunst- og Kulturvidenskab vid Köpenhamns universitet. Mogens har medverkat i en rad utställningar i Tyskland, Österrike, USA, Kanada, Ryssland, Brasilien, Sverige och Danmark.

Crime Scene. Vår tids digitala produkter ställer grundläggande frågor om upphovsrätt och immateriell rätt. Dessa frågor diskuteras i domstolar och av förespråkare för fri mjukvara. Men även samtidskonsten ägnar sig åt problematiken. *Crime Scene* är ett litet "peer-to-peer"-nätverk med endast två datorer, som bägge innehåller upphovsrättsskyddat material och ett fildelningsprogram som både erbjuder och tar emot data. Dyrbar kommersiell information utväxlas, men filerna används aldrig. Åskådarna ställs inför en handling i gråzonen mellan lagligt och olagligt. Bevittrar de i själva verket ett brott? Borde de ingripa?

29 shared files was found

The file "Like It Or Not.mp3" was selected

Artist: Madonna

Title: Like It Or Not

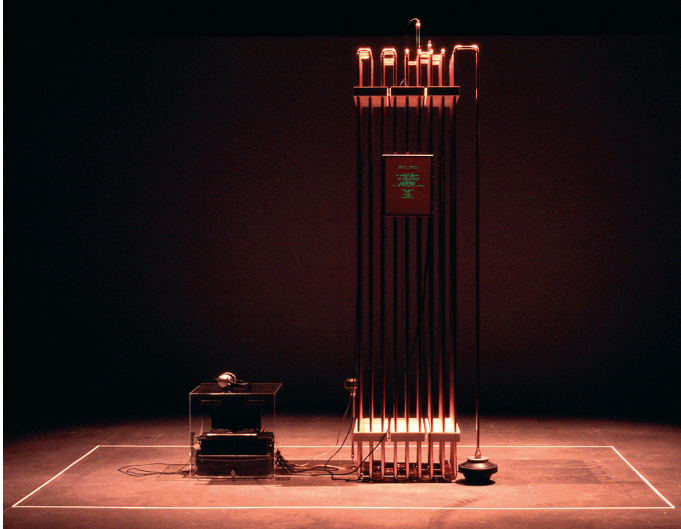
Album: Confessions On A Dance Floor

Receiving 6530083 bytes

30%

Mogens Jacobsen (1959) lives and works in Copenhagen. He studied mathematics and media science and played loud and noisy music in the 1980s. In 1995 he was one of the founding members of the Danish Artnode Foundation. The foundation still exists as an independent center for electronic art and culture. At present he teaches at the Institute of Art and Cultural Science at the University of Copenhagen. Mogens has taken part in numerous exhibitions in Germany, Austria, USA, Canada, Russia, Brazil, Sweden and Denmark.

Crime Scene. The digital products of our time raise fundamental questions of intellectual property and copyright. Questions discussed in courts of law and by the free software movement. But they are also an issue for contemporary art production. *Crime Scene* is a peer-to-peer network of only two computers, each of which hosts copyrighted material. The computers run a programme offering and receiving files. Expensive commercial information is being swapped, but the files are never utilised. Viewers are confronted with an act on the boundary between the legal and the illegal. Are they in fact witnessing a crime? Should they intervene?



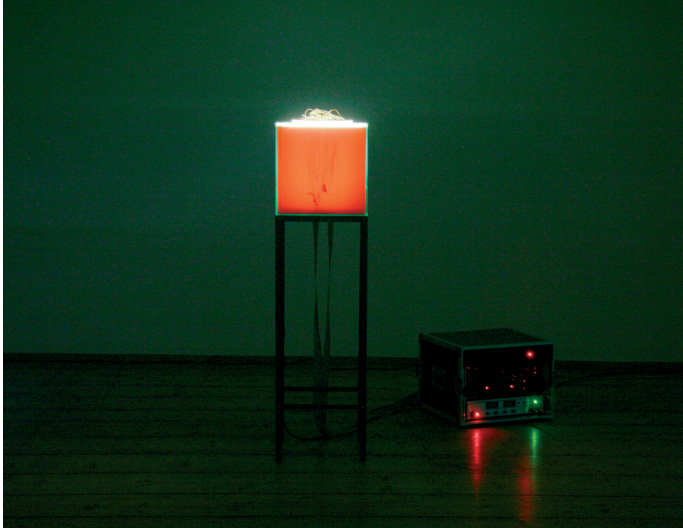
Yunchul Kim (1970) bor och arbetar i Köln. Han studerade komposition vid Chugye universitetet i Seoul och senare konst vid Kunsthochschule für Medien i Köln. Han var gästkonstnär vid Schloß Balmoral i Bad Ems och mottog den tyska delstaten Nordrhein-Westfalens pris för unga mediekonstnärer 2004. Hans kompositioner och konstverk har förekommit i många internationella sammanhang, bl.a. på New York Digital Salon, Art Cologne, Transmediale i Berlin, Ars Electronica i Linz, European Media Art Festival i Osnabrück och New Media Arts Exhibition i Kina.

Hello World! Ett analogt minne. ”En dag fick jag ett oväntat paket hemifrån som innehöll en inte helt färsk riskaka. Detta underströk för mig hur långt borta jag är från mitt hemland, i både tid och rum.” All information (data) kodas syntaktiskt och behöver en kropp som kan fungera som medium eller lagringsminne. I denna skulptur utgörs kroppen av ljudvågor som leds igenom ett 246 meter långt kopparrör. Fördröjningen är ungefär 0,8 sekunder, vilket motsvarar en minneskapacitet på ungefär 1 kilobyte. Mediet medverkar till att fastställa meningen genom att dynamiskt sätta igång en process hos mottagaren. Riskakan (kroppen) förvandlades alltså till data, fastän det inte var vad avsändarens hade tänkt sig.



Yunchul Kim (1970) lives and works in Cologne. He studied composition at Chugye University in Seoul and later art at the Academy of Media Art in Cologne. He was artist-in-residence at Schloß Balmoral in Bad Ems and won the Young Artist Price for Media Art of the German state of Nordrhein-Westfalen 2004. His compositions and artworks have featured in various international contexts, such as the New York Digital Salon, Art Cologne, Transmediale in Berlin, Ars Electronica in Linz, European Media Art Festival in Osnabrück and New Media Arts Exhibition in China.

Hello World! An Analogue Memory. ‘One day I received an unexpected package from home. Inside was a slightly stale rice cake. This underlined to me how far away my homeland was, in both time and space.’ All information (data) is syntactically encoded and requires a body, which may function as medium or storage memory. In this piece the body consists of acoustic waves channeled through 246 metres of copper tubes. The delay is approximately 0.8 seconds. This corresponds to approximately 1 kilobyte of memory capacity. The medium helps define the meaning by dynamically evoking a process in the receiver. Thus the rice cake (the body) became data, although this was not the sender’s intention.



Roman Kirschner (1975) bor och arbetar i Wien och Köln. Han studerade filosofi och konsthistoria vid Wiens universitet och senare konst vid Akademin för mediekonst i Köln. Tillsammans med Tilman Reiff and Volker Morawe bildade han konstnärsgruppen "fur" (2001) som har förverkligat en rad multisensoriska gränssnitt för datorspel. I sina senare arbeten utforskar han olika sätt att förhålla sig till livets komplexitet genom experiment med vanliga husgeråd, vätskor och dylikt. Hans arbeten har visats i en rad olika länder och vunnit priser i både Tyskland och Japan.

Roots är en dynamisk skulptur, en värld med flytande atmosfär. I en glastank växer mörka kristaller som försöker få kontakt med varandra. De konstellationer som växer fram genererar ljud. Efter en tid löses de upp till moln. Denna drömlika scen bygger på en gammal persisk myt om en buske där det slår ut mänskliga huvuden. Mjukvara och hårdvara är utformade att överlåta nästa steg i processen till själva materialet när elektricitet pulserar genom hela skulpturen. Detta är grunden för den kontinuerliga förvandlingen. När kristallerna växer ändras strömstyrkan. Installationen bygger på en modell för en kemisk dator som utvecklades av Gordon Pask i början av 1950 talet.



Roman Kirschner (1975) lives and works in Cologne and Vienna. He studied philosophy and art history at the University of Vienna and later attended the Academy of Media Arts in Cologne. In 2001 he co-founded the art group "fur" together with Tilman Reiff and Volker Morawe. "Fur" realized works in the field of multisensory interfaces in computer game context. In his latest works he searches for ways of dealing with the complexities of life using various devices, fluids and much more. His work has been shown internationally and won prizes in Germany and Japan.

Roots is a dynamic sculpture, a world with fluid atmosphere. In a glass tank dark crystals are growing, seeking to connect with each other. As constellations develop they generate sound. After some time they dissolve into clouds. The dream-like scene is based on the old Persian myth of the bush that sprouts human heads. Software and hardware are designed to entrust the material with carrying out the next step in the process. Electricity pulsates through the whole sculpture. This is the key to the constant transformation. The growth of the crystals changes the electric current. The installation is based on a model for a chemical computer developed by Gordon Pask in the early 1950s.



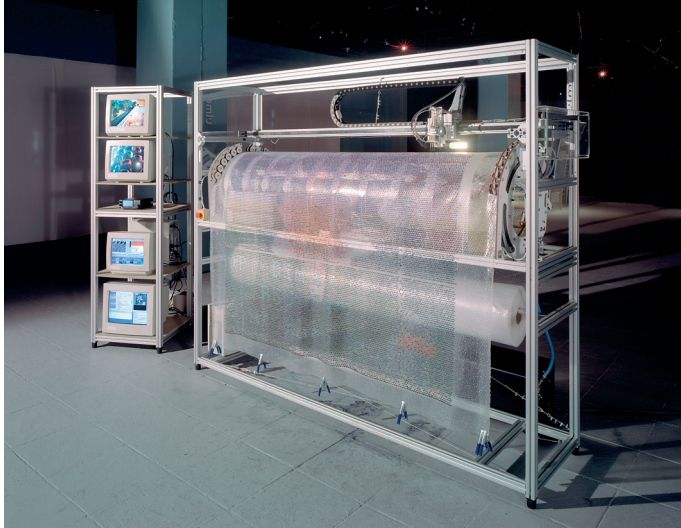
Mattias Nordéus (1978) bor och arbetar i Malmö. Han utexaminerades från Konsthögskolan i Malmö 2006. I sitt konstnärliga arbete har han länge intresserat sig för vårt alltmer digitaliserade samhälles utveckling och i synnerlighet för TV- och datorspelskulturen. Under 2006 har han ställt ut på Milliken i Stockholm och på konstmässor i Köpenhamn, Basel och Berlin. Han tilldelades nyligen Edstrandska stiftelsens stipendium för nyutexaminerade konstnärer och medel ur Eva och Hugo Bergmans stipendiefond.

Polykroma skulpturer. I dagens samhälle är tv- och datorspelens virtuella verklighet en naturlig del av livet för många. En del människor tillbringar mer tid i konstgjorda världar än i verkliga naturen. Mattias Nordéus polykroma skulpturer väcker frågor om manipulation och hur vår uppfattning av begreppen verklighet och representation håller på att förändras. Mattias Nordéus målar realistiska porträtt på grovt uthuggna träskulpturer med skarpa och förenklade vinklar. Han behandlar därmed övergången mellan det tvådimensionella (måleriet) och det tredimensionella (skulpturen) och den förskjutning vår varseblivning genomgår när dessa uttryck kombineras.



Mattias Nordéus (1978) lives and works in Malmö. He graduated from the Malmö Art Academy in 2006. His work deals with the evolution of our increasingly digitalized society and TV and computer game culture in particular. In 2006 he has exhibited at Milliken in Stockholm and at art fairs in Copenhagen, Basel and Berlin. He recently received the Edstrandska scholarship for graduating artists and a scholarship from the Eva and Hugo Bergman Foundation.

Polychrome Sculptures. In today's society the virtual worlds of television and computer games are a natural part of life for many people. Some spend more time in artificial worlds than outdoors. Matthias Nordéus's polychrome sculptures raise questions about manipulation and how our understanding of the notions of reality and representation is changing. Mattias Nordéus paints realistic portraits on roughly cut wooden sculptures with sharp and simplified angles. He investigates the transition between two-dimensionality (painting) and three-dimensionality (sculpture) and the displacement our perception is subjected to when these modes of expression are conflated.



Gebhard Sengmüller (1967) bor och arbetar i Wien. Hans konst är inriktad på medieteknologi. Sedan 1992 har han utvecklat projekt och installationer som berör de elektroniska mediernas historia, där han skapar alternativa ordningsföljder för media och innehåll. Hans installationer har visats Europa, USA och Japan på t.ex. Ars Electronica i Linz, Venedigbiennalen, ICA i London, Postmasters Gallery i New York, Museum of Contemporary Photography i Chicago och ICC Center i Tokyo.

Very Slow Scan Television (VSSTV) är ett nytt TV-format som bygger på ett etablerat bildsystem för radioamatörer: Slow Scan Television (SSTV). *VSSTV* använder sig av bilder, bläck och vanlig bubbelplast för att skapa ett analogt bildsystem. I en vanlig TV-monitor är det katodstrålen som blandar primärfärgerna för att återge olika färgnyanser. På samma sätt använder *VSSTV* en plotterliknande maskin för att fylla de individuella bubblorna med färg och göra dem till bildpunkter på VSSTV-systemets ”skärm”. Resultatet blir en stor tv-bild med en bildfrekvens av en bild per dag. Installationen är gjord i samarbete med Jakob Edlbacher, Johannes Obermayr, Ludwig Ertl, Gerhard Proksch-Weilguni och Andreas Konecky.

Gebhard Sengmüller (1967) lives and works in Vienna. His artistic practice focuses on media technology. Since 1992 he has been developing projects and installations about the history of electronic media, creating alternative ordering systems for media content. His work has been shown in Europe, USA and Japan, e.g. at Ars Electronica in Linz, the Venice Biennale, ICA in London, Postmasters Gallery in New York, the Museum of Contemporary Photography in Chicago and the ICC Center in Tokyo.

Very Slow Scan Television (VSSTV) is a new television format building upon Slow Scan Television (SSTV), an image transmission system used by Ham Radio amateurs. *VSSTV* uses images, ink and regular bubble wrap to construct an analogous system. Just as a Cathode Ray Tube mixes the three primary colours to create various hues, *VSSTV* utilises a plotter-like machine to fill the individual bubbles with one of the primary colours, turning them into pixels on the VSSTV “screen”. The result is large television images with a frame rate of one per day. The installation is made in cooperation with Jakob Edlbacher, Johannes Obermayr, Ludwig Ertl, Gerhard Proksch-Weilguni and Andreas Konecky.

ELECTROHYPE 2006 och PUBLIC ELECTRONIC!

9.12 2006 – 7.1 2007

Utställningskoncept / Exhibition Concept:

Anna Kindvall, Lars Gustav Midbøe

Text:

Konstnärerna, Lars Gustav Midbøe, Tilman Baumgärtel /

The artists, Lars Gustav Midbøe, Tilman Baumgärtel

Översättning / Translation:

Lars Gustav Midbøe, Anders Kreuger, Leif Lönnblad, Björn Östlund

Grafisk form / Graphic Design:

Anna Kindvall, Lars Gustav Midbøe

Tryck / Print:

DotGain, Malmö

© 2006 Electrohype, konstnärerna, textförfattarna, fotograferna /

Electrohype, the artists, the text authors, the photographers

www.electrohype.org / www.lundskonsthall.se / www.skissernasmuseum.se

ISBN 91-888-46-42-3

Tack till / Thanks to:

Malmö Konstmuseum; Milliken, Stockholm; Team Gallery, New York

Finansiering / Funding:

Lund 2014, Kultur Lund, Kultur Skåne, Stiftelsen framtidens kultur,

Lunds konsthall, Skissernas Museum, Embassy of Austria, Embassy of

Canada



STIFTELSEN
framtidens
kultur



Government of Canada
Embassy of Canada

Gouvernement du Canada
Ambassade du Canada

Österrikes Ambassad
Stockholm

Lund
2014 *for European
Capital of Culture*

www.lund2014.se

Lund vill bli Europas Kulturhuvudstad 2014. Vi bjuder in Europa till en rik och generös kulturstad med unika kvaliteter – universitet, forskningsby, historiska miljöer och internationalism. Lunds tusenåriga kulturarv och akademiska traditioner är en stark plattform att bygga vidare på. Att arbeta för att bli Kulturhuvudstad innebär en kraftfull process för att förstärka och förbättra kulturlivet. Vi vill utveckla såväl kulturutbud som nätverk, samarbeten och mötesplatser. Det koncept Lund ska arbeta fram kommer att lägga stor vikt vid den europeiska dimensionen. Vi vill ge nya perspektiv på det europeiska kulturarvet och bidra till att utveckla det internationella samhället.

www.electrohype.org

www.electrohype.org



Chaos Computer Club
Blinkenlight
Light installation /
Light installation, 2001



The Graffiti Research Lab
Projekt i urval / selected projects
Pågående projekt /
Ongoing projects



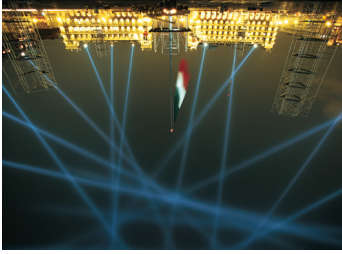
TheGreenEy!+Sengewald
Karaste & Sonderzug
Projektionskonzept /
Projection- concepts, 2005–06



Edwin van der Heide
Wavescape
Light installation /
Sound installation, 2001



Lisa Jevbratt
Rösen
Webbprojekt /
Web project, 2006



Rafael Lozano-Hemmer
Vectorial Election
Light installation /
Light installation, 1999–2000



Maki Ueda
Hole in the Earth
Telematic installation /
Telematic installation, 2003



Norman T. White
Splash Splash II
Mural light installation /
Mural light installation, 1975

PUBLIC – ELECTRONIC!

En utställning om elektronisk konst i det offentliga rummet

Parallellt med biennalen i Lunds konsthall presenterar Electro-hype en utställning i Skissernas museum. Det som presenteras är dokumentation, i form av video, text och stillbilder, av åtta konstverk från perioden 1975–2006, som är gjorda eller tänkta för det offentliga rummet.

Säger man offentlig konst tänker nog de flesta på statyer och andra skulpturer placerade på torg och i parker. Man associerar nog oftare till brons och betong än till ljusdioder och kretskort. Men de klassiska bygg- och konstruktionsmaterialen var inte från början avsedda för konsprödn, man lärde sig att framsätta dem för att kunna göra verktyg och bygga hus, broar och andra nyttigheter. På samma sätt är det med elektroniska komponenter och mjukvara. Men så länge det har funnits konsumenter och kreativt tänkande har det också funnits personer som förvandlar vardagliga material till spännande konst.

Elektronik som kan visa bilder och ljud har flytat ut i det offentliga rummet i form av bildskärmar och högtalare. Tyvärr handlar det ofta om reklam för läsk, bilar och annat vi kan konsumera. Konsten har inte hängt med i det massmediala brusets ockupation av det offentliga rummet. Även ljudstuvorna som på 50-talet visade nyheter i form av ”rinnande text” med hjälp av tusentals glödlampor är borta sedan länge. Kvar finns bara intensiva färger och ljud i kombinationer vi snabbt kan associera med välkända varumärken.

Utställningen PUBLIC – ELECTRONIC! visar konst som med olika uttryck försöker ge de nya elektroniska medierna mer plats, även i det offentliga rummet.

Anna Kindvall och Lars Gustav Midsbøe

PUBLIC – ELECTRONIC!

An exhibition of electronic art in public space

In parallel with the biennial at Lund Konsthall, Electrohype presents an exhibition at the Museum of Sketches. It includes documentation – video, text, photographs and audio – of eight artworks from the years 1975–2006, produced or conceived for public space.

When you say public art most people would probably think of statues and other sculptures on squares and in parks. It would be associated with bronze and concrete rather than light emitting diodes and circuit boards. But the classical construction materials were not originally meant for the production of art; they were invented to make tools and build houses, bridges or other useful structures. This is also true about electronic components and software. Yet as long as artists and creative thinking have existed, people have turned everyday materials into exciting works of art.

Electronic devices for transmitting images and sound have moved out into public space as monitors and loudspeakers. Sadly, they usually only carry advertising for soft drinks, cars or other consumption goods. Art has not been able to keep up with the takeover of public space by such media-noise. Even the ‘running lights’ of the 1950s, which showed news with thousands of light bulbs, are long gone. What is left is intense combinations of colours and sounds that quickly can be associated with well-known brands.

The exhibition PUBLIC – ELECTRONIC! shows art that attempts to claim more space for new electronic media, also in public space.

Anna Kindvall and Lars Gustav Midsbøe

PUBLIC – ELECTRONICI

Skissernas Museum

Finnvägen 2, Lund

9 december 2006 – 7 januari 2007

PUBLIC - ELECTRONIC!

en utställning om elektronisk konst
i det offentliga rummet

Skissernas Museum

9 december 2006 – 7 januari 2007

