



ELECTROHYPE 2002
MALMÖ 23-27 OKTOBER

Electrohype Konferens 2002, Malmö 24 och 25 oktober

Tema: *"Konst och mjukvara – mjukvara som konst"*

Electrohype bjuder in till en två dagars konferens för att belysa och diskutera olika frågor som relaterar till konst och mjukvara och mjukvara som konst. Till konferensen kommer vi att samla en panel bestående av konstnärer och teoretiker /konstnärer som skriver sin egen mjukvara, konstnärer som arbetar nära programmerare och teoretiker som följer utvecklingen inom datorbaserad konst.

Bakgrund

Vi befinner oss i en ständig accelererande utveckling där konstnärens roll som analytiker och frågeställare är lika viktig som teknologins ständiga ström av nya lösningar. Konsthistorien är full av exempel på konstnärer som använder sig av ny teknik på ett oväntat sätt och på så vis skapat nya infallsvinklar på den tekniska utvecklingen. Så har det också varit med datorer. Utvecklingen från analog till digital kommunikation har lagt grunden för en ny experimentell konstform – man kan säga att den datorbaserade konsten förenar modernismens starka upplysningstro med postmodernismens dekonstruktiva strategiska skepticism.

Efter en bredare introduktion av ekonomisk tillgängliga persondatorer på mitten av 80-talet började många konstnärer arbeta med datorer som ett nytt reskap för att rekonstruera verkligheten och det befintliga flödet av information. Andra konstnärer har riktat blicken inåt - mot datorn och mjukvarans interna och externa processer och fokuserat på arbetet med att utforska dessa. I detta konstnärliga arbete är mjukvaran ett verktyg som är lika viktig som datorn, ett verktyg som vi i dag uppfattar som en självklarhet men kanske har för lite kännedom om. Operativsystem och bildbehandlingsprogram har blivit standardutrustning och är lätta att ignorera – så länge de fungerar. Mjukvaran blir tyvärr ofta reducerat till en del av en dold process – som en dold motor för själva konstverket.

Huvuddelen av den mjukvara konstnärerna arbetar med är standardpaket som ursprungligen har varit riktad mot produktion i den kommersiella marknaden, ett faktum som har varit ett tveeggat svärd för utövande konstnärer. Utvecklingen har gått snabbt tack vare producenternas ständiga strävan att erbjuda ny och bättre mjukvara. Samtidigt har mjukvaran begränsningar och standardelement som kan skina igenom i det färdiga konstverket.

En konsekvens av detta är en klart synlig tendens där flera konstnärer rör sig bort från standardpaketen och skapar sin egen mjukvara. Andra gör hårda modifieringar av befintlig mjukvara för att omforma den till det verktyg de behöver i sitt arbete. Förutom att skapa nya verktyg för att kunna skapa ny konst, arbetar vissa konstnärer med mjukvaran som konstnärligt mål där mjukvaran i sig själv är det slutgiltiga konstverket.

Electrohype konferens ska under två dagar lägga fokus på mjukvaran och samtidigt använda temat som en infallsvinkel för att närmare granska dagsläget inom datorbaserad konst. Konferensen kommer att bestå av inlägg och presentationer samt vara öppen för kontinuerlig dialog och diskussion. Konferensen avslutas med en paneldebatt med ett urval av konferensens deltagare.

Föreläsare

Laura Beloff – Konstnär
Josephine Bosma – Konstkritiker
Thomas Broomé – Konstnär
Andreas Brøgger -konstvetare
Martin Howse – Konstnär
John F Simon – Konstnär
Paul Smith & Vicky Isley – Konstnärer/Boredomresearch

Laura Beloff

Ämne: *"Binary structures – Om samarbete mellan konstnärer och teknologer"*

Laura arbetar inom fältet för konst och ny media (installationer, interaktiva system och fysiska webbverk). Hon har utbildat sig inom fotografi, i Helsingfors, samt Ny media och Kritikerstudier i Kalifornien. Hon har ställt ut runt om i Europa och i USA. Laura har de senaste åren varit "artist in residence" på Ars Electronica Center i Linz där hon ofta har samarbetat med programmerare för att förverkliga sina projekt. Har nyligen flyttat från Wien till Oslo för att tillträda som professor vid Konstakademien. Laura kommer i sin föreläsning att tala om nödvändigheten av att samarbete mellan olika discipliner för skapande och realiserande av tekniskt avancerade verk med hög konstnärlig kvalitet.

Josephine Bosma

Ämne: *"Software art: Det ultimata exemplet på spänningar mellan konst och design"*

Josephine lever och verkar i Amsterdam. Hon är journalist och författare inom fältet för konst, Ny media och mediateori. Hon publicerar regelbundet texter och intervjuer (nettime, telepolis, Mute mfl.). Hennes arbete fokuserar på konst, ljud och performance på Internet men behandlar också ämnen som cyberfeminism och mediapolitik. Under konferensen kommer Josephine Bosma att tala om konstmjukvara ur ett brett perspektiv.

Innan publiceringen av konstverket *Webstalker*, 1997, av gruppen I/O/D, var det i stort sett bara poeter och designers som uppmärksammade de konstnärliga element i mjukvaran. Designers intresserade sig för funktionellitet och bra kodning – poeterna fokuserade på språket i koden. Bosma hävdar att kodning ger tillgång till nya sätt att se på språk, struktur och mening. Hon kommer att under sin föreläsning ge smakprov från konstnären Graham Harwoods pågående arbete där han modifierar en dikt av poeten William Blake.

Thomas Broomé

Ämne: *"Standardmjukvara som konstnärligt verktyg – möjligheter och begränsningar"*

Thomas är konstnär och är utbildad på Konstfack i Stockholm och Ny media på Valand i Göteborg. Just nu arbetar han på Interactive Institute där han tagit fram ett flertal projekt såsom "Brainbar" och "Brainball". Många av Thomas projekt har visats runt om i Sverige och Europa – t.ex. kunde man se "Brainbar" på världsutställningen i Hannover och senare på Ars Electronica i Linz under det gångna året. Thomas Broomé kommer i sin föreläsning tala möjligheter och omöjligheter i konstnärligt arbete där man nyttjar sig av mjukvara; Vilka begränsningar finns? Hur kan ett konstverk präglas av kommersiella element inbakade i mjukvaran? När skall man ta steget vidare och utveckla egna verktyg?

Andreas Brøgger

Ämne: *"Software and art – Software as art. Från metafor till realitet."*

Andreas Brøgger arbetar med sin doktorsavhandling om digital konst vid Köpenhamns Universitet – avdelningen för Modern Kultur och Litteraturvetenskap. Han har de tre senaste åren bott i New York och Los Angeles där han har studerat digital konst. Andreas har också varit curator för on-lineutställningar och skrivit artiklar som relaterar till ny konst och teknologi. Andreas Brøggers föreläsning drar upp linjer från dagens mjukvarubaserade konst tillbaka till Jack Burnhams utställning på Judiska Museet i New York i 1970. Denna utställningen hade titeln "Software", en titel som fungerade som en metafor för konceptkonst, då i motsats till traditionella konstobjekt; skulpturer, målningar etc. som kan

definieras som "hardware". I sin föreläsning förhåller han sig till en diskussion där konst i form av mjukvara inte längre är en metafor men en faktisk realitet. En diskussion som nu nästan är föråldrad men trots detta pågående. Andreas Brøgger vill också ställa en del kritiska frågor just till mjukvara som konst – frågor som ställs ur de olika perspektiv som denna konst lever under idag.

Martin Howse

Ämne: *"Environmental code"*

Martin Howse är född i England 1969 och är utbildad konstnär vid Goldsmiths i London. Hans bakgrund är inom film, drama, konst och utforskandet av teknologi. Martin Howse grundade 1998 den Londonbaserade konstnärsgruppen "Artificial Paradises" – en grupp som skall fungera som ett redskap för att beskriva och utforska utvecklingen av konst som relaterar till högteknologi och systemvetenskap. Mjukvara eller rättare sagt datorkodens roll blir ofta reducerad till de konkreta krav som ställs på funktionellitet. En stängd enhet som skall utföra en uppgift, en enhet med många interna processer som få eller ingen har insyn i. "Artificial Paradises" exponerar och visualiserar denna process i form av en parallell till våra livsvillkor - och vice versa livsvillkor som kod. De utforskar och ifrågasätter de förutsättningar och lager av abstraktion som är inneboende i samtida teknologiska modeller samtidigt som de provar nya systemteoriens påverkan på vår samtida kultur.

John F Simon Jr.

Ämne: *"Coding as Creative Writing"*

John F Simon Jr. är född 1963 i Louisiana, USA. Han är utbildad i datorkonst vid New York School of Visual Arts. Idag lever John och verkar i New York. Han kan vara ett gott exempel på teoretikern Friedrich Kittlers påståendet om att man behöver två olika språk för att överblicka och förstå dagens kultur – ett modersmål och ett artificiellt språk. I John F Simons fall är detta det engelska språket och programmeringsspråk. John fick mycket stor uppmärksamhet i USA då han i 1995 lanserade sitt nätverksbaserade konstverk "AlterStats" – ett verk som visualiserar nätverkstrafik och besökarnas beteende på en specifik webbplats Under senare år har han arbetat mycket med installationer bestående av LCD-skärmar som visar mjukvarubaserade konstverk, grundat på mjukvara som han själv skriver. John F simons har tidigare gett föreläsningar på temat "Coding as Creative Writing" på bla. Guggenheim i New York.

Paul Smith och Vicky Isley – Boredomresearch

Ämne: *"Programming Works"*

Boredomresearch är ett Southhampton-baserat samarbete mellan konstnärerna Paul Smith och Vicky Isley. Gruppens uttalade mål är att skapa engagerande konstverk som utforskar olika teman och samtidigt

går över gränserna mellan vetenskap, konst och teknologi. Vicky och Paul har aldrig haft som mål att bli programmerare. Men de senare åren har deras projekt utvecklats och vuxit i komplexitet och de har därför upptäckt att de mer eller mindre har råkat bli programmerare. De vill i sin presentation visa exempel från flera olika projekt och samtidigt berätta om hur de i dag faktiskt överlåter vissa beslut till att fattas av datorer, med hjälp av mjukvara de själv har skrivit. De vill också komma in på absurda jämförelser mellan traditionella verktyg och mjukvara som verktyg. I vissa fall skall man skriva ett program som kan färdigställa ett annat, och man på så sätt en slags digital verktygsmakare – fast i mjukvaruvärlden kan man uppleva att man skall göra ett verktyg, för att göra ett verktyg som i sin tur skall göra ett verktyg ...

För program, priser och registrering besök www.electrohype.org

För frågor och övrig information vänligen kontakta:

MAGNUS THURE NILSSON
Information & marketing – ELECTROHYPE
tel +46 40 611 55 70
mob +46 708 11 07 65
magnus.thure@electrohype.org

LARS GUSTAV MIDBØE
Producer – ELECTROHYPE
tel +46 40 780 20
mob + 46 705 19 88 17
lars.midboe@electrohype.org

www.electrohype.org