



PRESSMEDDELANDE FRÅN ELECTROHYPE - 3 MAJ

Upprinnelsen till den digitala konsten

av Gary Svensson

Först under senare år har det varit möjligt att tekniskt realisera de idéer som burits fram enskilt eller kollektivt i den konstnärliga miljön. Det är idag svårt att tänka tillbaka på en tid då konstnärer misstänkliggjordes för sitt engagemang då de närmade sig datortekniken, till den tid då datorerna var ett rött skynke på konstens arenor.

Möjligtvis kan man se det så: att konstnärerna i hög grad var med om att omforma den gängse uppfattningen så att den digitala tekniken ej längre enbart associerades med missilstyrning eller personregistrering. Datorkonstbegreppet är inte entydigt eller självklart. Jämför vi med musiken så kan vi konstatera att elektronmusiken har en lång och väldokumenterad historia som i det närmaste är analog med modernismens epok, kanske till och med äldre.

Den grekiske komponisten Iannis Xenakis gjorde redan 1962 och 1963 stort intryck på Fylkingens medlemmar då han besökte Sverige. EMS i Stockholm låg vid den tiden långt framme i utvecklingen internationellt sett och flera av våra mer experimentella komponister använde sig av elektronmusikens möjligheter. Elektroakustisk musik har hittat sin plats i musikhistorien medan "Digital musik" idag närmast räknas som en produktionsfaktor, inte som en kompositionsprincip - var står Datorkonsten? Är det en beteckning på produktion eller reception? Är det fråga om ren estetik? Går det överhuvud taget att tala om datorkonst?

<http://www.crac.org/contextmapp/gary.htm>

Datorerna har blivit ett medium, vilket berör all konst, digital såväl som analog. Jag har i tidigare arbeten fokuserat på ideologier fram från femtio- och sextiotalet i jämförelse med nutida konst. Dels för att undersöka förutsättningar till för dagens konst men också för att studera estetik och kommunikation. Det finns nämligen något mycket intressant inom detta fält som vi tills vidare kan inringa med tre ord; konst kommunikation och media. Eller borde jag skriva intermedia, multimedia?

<http://www.rooke.se/rooketime28.html>

Konstens arenor vidgades under 1960- och 1970-talet. Multikonst, happenings, flygblad etc var resultaten av den grafiska utvidgning som följde av, eller gav uttryck för, tillgänglighetens förändring. Det fanns konstnärlig verksamhet av betydelse utanför de "institutionella rum" som tidigare till stor del varit synonyma med själva begreppet konst. Det är i detta sammanhang som vi måste förstå upprinnelsen till datorkonsten. Idag är allt redan historia; Linköping bygger i år upp ett nationellt datormuseum (IT-ceum) för att påminna om de femtio år som datorerna funnits. På femtio år, skriver man, har den tekniska utvecklingen förändrat arbetslivet för nästan alla yrkesverksamma.

<http://www.liu.se/itceum/>



Den tid som gått från det att Saab i Linköping 1954 avtalade med statliga Matematikmaskinnämnden om att få "kopiera" experimentdatorn BESK, kan sammanfattas med (eller sammanfaller i vart fall med) den svenska välfärdsstatens framväxt. Från Saab, Facit, Standard Radio och Telefon AB fram till skoldatorn "Kompis" går en enda lång utvecklingskurva. Men hur många minns egentligen tiden före 1994? Hur många minns tiden innan vi mailade, surfade eller chattade? Hur många minns den första svenska datorkonsten? Kanske endast en del moderna arkeologer som grävt i den digitala myllan.

Nu finns i alla fall en möjlighet att se en samling konst som representerar både den sociala andan och det digital konstnärliga uttrycket från perioden 60 till 80 tal att beskåda i utställningen Digitala pionjärer.

<http://www.electrohype.org>

Gary Svensson (f.1961) är lektor vid Tema Kommunikation i Linköping och har sedan 1994 arbetat med att kartlägga datorkonstens utveckling i Sverige först mellan åren 1961 till 1986 och nu mellan 1986 och fram till 1996.

