



Tre konstverk från de aktuella utställningarna.  
Till vänster: Maria Friberg, "Duration 8", 2013. Galleri Charlotte Lund.  
Ovan: Johan Löfgren, "Porträtt av Toru Iwatsuni", 2012. Tekniska museet.  
Till höger: Åsa Andersson Broms, "Malaysia 2010-11-13, 08.10.40". ID:1 galleri.



# Dataskärmen som ett fönster mot verkligheten

Gamla ämnen framträder i nytt ljus när den digitala konsten smälter samman med den fysiska. Jessica Kempe ser datorspel och mjukvaruprogram etablera sig i samtidskonsten.

**"Duration"**  
Maria Friberg  
Galleri Charlotte Lund, Stockholm.  
Visas t o m 4/5

**"Hjärta spel. Dataspelekonst"**  
Ateļj Dataspel  
Tekniska museet, Stockholm. Visas t o m 21/4

**"Landscapes without memory - Orogenesis"**  
Joan Fontcuberta  
Fotografins hus, Stockholm. Visas t o m 1/6

**"Kudzu"**  
Åsa Andersson Broms c/o Pontus Björln  
ID:1 galleri, Stockholm. Visas t o m 21/4

● Maria Fribergs nya fotoner ser på Galleri Charlotte Lund knäböjer en liten flicka framför sin laptop. Rummet är öde och blått. Utanför de höga fönstren grönskar naturen.

Den virtuella världens vita sken mot naturens soljus. I en annan bild sitter fem pojkar uppljunga i ett läroverkfönster, tyst blicka över sina smarta telefoner. I glasrutorna reflekteras korridorernas gula lampkåpor, som månår.  
Två tidsåldrar inuti varandra, den analoga och digitala, lika sorgligt separerande som löfesrikt sammankopplande.

Med sina fysiska iscensättningar, måleriska bearbetningar, konsthistoriska referenser och högljånka ytor har Maria Fribergs fotografiska socialkritik uppstått en allt större världighet. Ärendet ligger i utställningens titel: "Duration" – i meningens varaktighet, så länge det varar.

Temat för min konstsanning är nästan sig självt. Överallt samma återkommande motiv och metoder; dataskärmen som alternativt

fönster mot ställföreträdande verkligheter, den äkta bildens osanning och det digitala måleriets samman smälning med det fysiska. Gamla ämnen sedda på nytt.

Med ett sjuttioåttal nordiska och internationella konstnärer och kreatörer visar Tekniska museets stora tvådelade utställning "Hjärta spel – dataspelekonst" (framtagen av Datamuseet IT-cum i Linköping) och "Ateļj dataspel" hur dataspelekonst kulturen har givit bildkonsten ett nytt visuellt formförhållande.

Intill den tidiga 1900-talsmodernismens kvadrater, trianglar och prismor ligger sig nu den digitala grafikens pixlar, dieges och polygono, tillsammans med vektorverktygets tjöbara punkter och ellipser. I stället för skiktmåleri, parallaxmetodens scrollade överläge, i stället för det fysiska måleriets täckande färger, softwaredmåleriets additivt genomsläppliga färglager målade med ljus. Vid sidan av duk och pensel, ritplatta och simulerad penna.

På utställningen möter jag den legendariske Pacman-skaparen Toru Iwatsunis virtuella själ. I konstnären Johan Löfgrens datormålade porträtt sjög jag mig mot Iwatsunis panna,

byggd av ljusa rundlar och gåtfullt överlappande rektanglar. Löfgren fångar allt i ett med sina digitala lageringar: hudens ljusreflexer och skallens anatomi, hjärnans teckenarkiv och Pacmans abstrakta representationer. De kunde vara hämtade från modernistens som Malevitch, af Klint eller Mondrian.

Men ändå inte. Löfgrens fälmåleri lättare lekfullt från sina föregångares ockulta geometri och förser Toru Iwatsunis rockslag med Pacmans gula och gråska cirkelsymbol, med ett haek i, som på en nyss påbörjad pizza.

Baertlingstipendiären Johan Löfgrens fotoprintade porträtt av sammanlagt fyra dataspelekonstgardister (2012), utgör bara en liten kortvägg av Tekniska museets vändlande upprättelse av konst som inspirerats av dataspelekonst teknik och genre.

**Pixelkonsten** är redan ett begrepp. Där kan en pixel motsvara ett korstyg eller en petit point som i KJ Anderssons muntra bonader och Per Phagens handgjordata bataljbroderier inspirerade av dataspelekonst "Zelda" och "Blazing Star" (tidigare visade på Stene Projects). Även

pärllattan transformerar 1980- och 90-talens punktkasserade spelgrafik. Linda Lundqvists avropplikt klockiga krukväxter skulpterade av plastgjör är en underbar hyllning till spelhjälsen och rörmokaren Super Mario Bros.

Den digitala estetiken raderar konstarnernas gränser och får uppgojda skiljelinjier mellan kropp, kultur och natur att braka ihop. Det är en mental sinnes- och bildningsresa att förflytta sig mellan Maja Rohwetterns expressionistiskt digtalmålad Beröskbildning och en abstrakt konstvide, influerade av grafikbuggarna i "Gothic 2", Johan Thurfjells vänligt skräckinjagande konstspel "Do you have the shine" och Mads Peitersens måleriskt obducerade handverktyg Playstation 3 och Xbox 360. Kontrollstationen som förlängd kroppspedel.

Om den dataspelekonst som frammanne. På nära håll föreställ landskapen konst; berg byggda av måleri, modellera, gips och torraschumring. Av förlagarna återstår bara ystrukturen. Det är en paradox. Ur Fontcubertas kritiska och artificiella förening av digitalt måleri, fysiskt handverk och foto-

grafi skapas en landskapskonst man aldrig tidigare skådat. Lika stendöd som smärtsamt vackert.

Joan Fontcubertas prisbelönta fotosvit "Landscapes without memory - Orogenesis" på Fotografins hus vill visa att mjukvaruprogrammen är proppe med konventioner. I stället för att förse ett landskapsmodelleringe datorprogram med en förväntad kartrill matar han det med konsthistoriska mästerverk, grafiska blad och fotografier.

Programmet som inte vet annat än att förvandla kartografi till förutfattad topografi omtolkar snällt van Goghs stjärnhimmel, Pollocks prickar och Caspar David Friedrichs vandrare till schematiska berg, öken, klarblå himlar och stilla vatten.

Något hundra tredje uppstår. Stora fotografier av mäktigt obodda urlandskap som på långt håll tycks lika verklighetströga som främmande. På nära håll föreställ landskapen konst; berg byggda av måleri, modellera, gips och torraschumring. Av förlagarna återstår bara ystrukturen. Det är en paradox. Ur Fontcubertas kritiska och artificiella förening av digitalt måleri, fysiskt handverk och foto-

**Vandring- utställning - "Hjärta spel"** går vidare från Tekniska museet till Tekniskens hus, Luleå, och Varbergs konsthall.

grafi skapas en landskapskonst man aldrig tidigare skådat. Lika stendöd som smärtsamt vackert.

Joan Fontcubertas budskap är obarmhärtigt, avbildningar är alltid fiktion. I Åsa Andersson Broms datorbehandlade resebilder "Kudzu" på ID:1 galleri rymt samma melanokolska insikt. Avfotograferade plater förblir en kuliss, underordnade kameratågats distanserande ytregristeringar. Andersson Broms tar steget fullt ut och gör om sina dokumentära fotografier till påhittade affischer.

Greppet fungerar. Bakom de grafiska tilläggs ovidkommande typsnitt, bärdar och färgstänk, skapade av formgivaren Pontus Björln, blir Bombays husfasader och Singapores hamnararkitektur med ens verkligare. Över Malaysias palmöjodlingar hänger bilden av en skärmd digital mångbörning. Lika en diamant. Förförisk inbjudan eller ett rekvium över en skövad regnskog?

Här gör datakonsten håll på ytor för att visa vad som finns under dem.

Jessica Kempe  
konstcentra.se