

Alexander Gutke, **Horisont** (detalj), 2001.  
Foto: Ann-Katrin Blomqvist. Courtesy Galerija Gregor Podnar

# Alexander Gutke

Alexander Gutke talar om fysiska och mentala rum, om "maskineriets själ" och om fiktionens inflytande på verkligheten.

**Helena Selder:** Hur kom det sig att du blev konstnär?

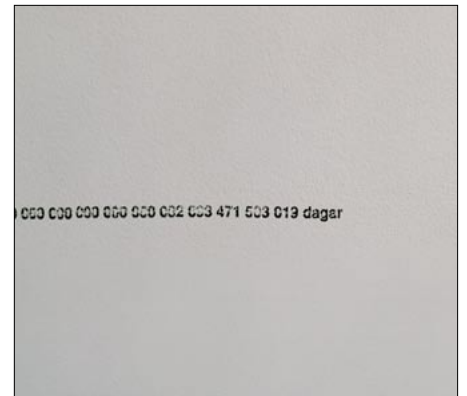
**Alexander Gutke:** Egentligen har jag väl alltid varit intresserad av bild, men jag har aldrig haft någon plan på att bli konstnär. När jag var yngre tänkte jag nog att jag skulle syssla med grafisk eller industriell formgivning eller liknande, men sedan hade jag flera år då jag inte brydde mig speciellt mycket om vad jag skulle bli. Jag tog lite ströjobb, pluggade och reste. När jag sedan fick chansen att arbeta som assistent till en konstnär som var lärare i måleri på en konstskola, hade jag fortfarande ingen stor plan med det. Det vara bara ännu en sak i raden som jag testade...

Sedan sökte jag in på diverse förberedande konstskolor och avverkade tre olika skolor i snabb takt eftersom jag hade svårt att förlika mig med de regler och den tradition som förespråkades där. Det var inte förrän jag började studera skulptur som jag kände att jag började närma mig någon form av eget uttryck. Det var fortfarande långt kvar till ett beslut att bli eller ens känna sig som konstnär, men det var en bit på vägen.

**HS:** Vad var det för skulptur som fångade ditt intresse då?

**AG:** Det var väl egentligen inte någon speciell skulptur som sådan. Det var snarare just det faktum att jag kände mig begränsad och inte lyckades nå någon form av eget uttryck inom måleriet. Skulptur verkade på något sätt erbjuda fler möjligheter, även om det naturligtvis visade sig att det fanns en massa regler där med...

Man får ha i åtanke att jag än så länge hade ganska knappa kunskaper om vad som hade hänt konsthistoriskt efter Picasso, eftersom det var där fokus låg i konstsynen på dessa skolor. Jag inspirerades mer av film, musik och annat omkring mig. Det var inte förrän senare som jag förstod att konst kunde vara många olika saker och att steget från en bra poplåt till



Alexander Gutke, **Horisont**, 2001.  
Bläckstämpel på vägg.  
Foto: Terje Östling/Lunds Konsthall.  
Courtesy Galerija Gregor Podnar

ett bra konstverk inte nödvändigtvis är så stort. Jag hade visserligen redan koll på Andy Warhol, Raymond Pettibon o Mike Kelley m fl via musiken. Sedan tror jag att jag fick upp ögonen för konstnärer som Eva Löfdahl, Bruce Nauman och Öyvind Fahlström i ungefär den ordningen. Duchamp och 60-talets konceptuella konstnärer var nästa steg.

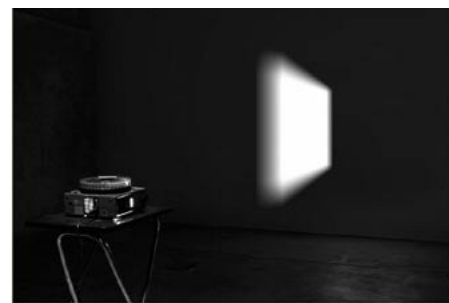
**HS:** Tycker du att du arbetar med skulptur idag?

**AG:** Kanske i någon mening. Jag tycker att jag arbetar med rumslighet i alla mina verk, även om de inte är skulpturer i klassisk mening.

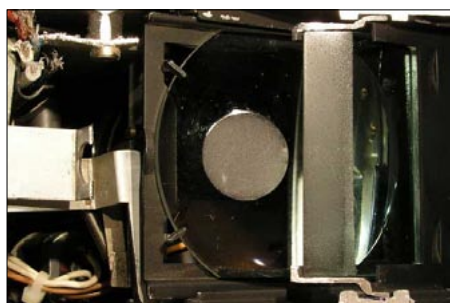
**HS:** Horisont är från 2000 och är det äldsta, och som jag ser det, det mest abstrakta verket i utställningen. Jag upplever **Horisont**, som en föregångare till flera av de övriga verken i utställningen i dess försök att skapa en bild av vetande – i det här fallet av tid och rum. Vad kan du själv se för kopplingar mellan **Horisont** och de övriga verken i utställningen?

**AG:** Mina verk behandlar ofta mentala horisonter, såsom vår upplevelse av tid och rum. Jag vill tänja på gränserna och öppna upp läsningen av det som vi tar för givet. Jag försöker dock akta mig för att skapa direkta "illusioner" och "effekter" och vill hellre att verket skapar en upplevelse av gränslöshet hos betraktaren själv.

I det nya diaverket, **Lighthouse**, skapas illusionen av ett bildplan som rör sig bortom väggens yta och på så sätt öppnar upp en ny dimension av utställningsrummet, samtidigt som det ganska snart står klart för betraktaren att bilden helt enkelt följer rörelsen av diaprojektorns eget karusellmagasin. Verket **Horisont** ser jag lite som ett slags måttstock eller en kompanjon för mentalt resande i tid och rum, hur flummigt



Alexander Gutke, **Lighthouse**, 2006.  
Diabildsinstallation, Kodak Karousel projektor,  
81 diabilder på vägg.  
Courtesy Galerija Gregor Podnar



Alexander Gutke, **Exploded View**, 2005.  
Diabildsinstallation, Kodak Karousel projektor,  
81 diabilder på vägg.  
Courtesy Galerija Gregor Podnar



Alexander Gutke, **The White Light of the Void**, 2002. After Effects animation/16mm loop.  
Foto: Ann-Katrin Blomqvist. Courtesy Galerija Gregor Podnar

det än kan låta. Ordet "dagar" som avslutar det enorma tal som bestämts av längden på väggen det är tecknat på, placerar betraktaren här och nu, inför det som annars är en enorm och obestämd tidsrymd.

**HS:** Ibland används orden "teknik" och "medium" som utbytbara begrepp för att beteckna det förmedlande elementet i t ex ett konstverk. På samma vis spårar och utforskar du ofta i dina verk sambandet mellan en viss teknik och det tekniken är satt att förmedla. Skulle du t ex kunna berätta lite om hur du på olika vis arbetat med bildprojektioner?

**AG:** I flera av mina verk är apparaturen som används för att projicera en bild, själv en viktig del i installationen. I diabildsinstallationen **Exploded View** gestaltar de projicerade bilderna en inre resa genom en Kodak Carousel diaprojektor, som är identisk med den projektor som verket presenteras med hjälp av. Verkets självrefererande skapar en loopad upplevelse som också kan fungera på ett metaforiskt plan, där tekniken blir ett verktyg för läsningen av en inre resa eller ett labyrinthiskt berättande.

I ett verk som **The White Light of the Void** låter jag bilden av en filmruta som fastnar och smälter i projektorlampans hetta, upprepas gång på gång i ett slags återupplivande av händelsen. Verket är presenterat som en 16-mm filminstallation och den loopade filmen börjar om i samma stund som den nått sin klimax. Filmen är gjord helt i videoanimeringsprogram och därefter överförd till det medium den är avsedd att simulera. 16mm-projektorn animerar på detta sätt bilden av en händelse som i vanliga filmsammanhang annars ofrånkomligen betyder slutet

Projektorn tar en aktiv roll i transformationen från det analoga till det digitala och sedan tillbaka till ett mekaniskt presentationsätt.

Transformationen mellan de olika medierna fungerar som en nästan alkemisk process, där det döda materialet får nytt liv med hjälp av projektorns maskineri.

Jag är intresserad av hur vår relation till bilder påverkar vår upplevelse av verkligheten; hur en bild eller kanske en hel film kan bli så viktig för oss att den blir en del av vår personliga referensvärld. För att inte tala om alla saker vi ser och som vi kanske inte upplever som lika viktiga, men som ändå påverkar oss... Det är inte bara bilderna vi översköljs av som påverkar oss, utan naturligtvis även de medier och de apparater som används för att förmedla dem.

**HS:** Mötet med dina verk kan ge ett prosaiskt första intryck men jag tycker att ju längre in i din utställning på Marabouparken annex man kommer uppstår känslan av att man sugts in i ett besjälat maskineri.

**AG:** Det där är en tolkning jag gillar och som jag tror förstärks av att man i utställningen har möjligheten att se flera nära besläktade verk samtidigt. De tre verk i utställningen som använder sig av projektioner är alla gjorda vid olika tidpunkter, men ligger samtidigt nära varandra tematiskt och formellt. De behandlar allihop olika tankegångar kring det filmiska rummet såsom en förlängning av det fysiska rummet. Jag vill kanske inte säga att maskineriet är besjälade, men projektorerna presenteras ju som en tydlig del av verken och fungerar som ett verktyg eller ett slags medium mellan betraktaren och berättelsen. Det finns andra som närmat sig "maskineriets själ" på ett mera handgripligt sätt, såsom David Cronenberg och flera av de senaste årens sydostasiatiska skräckfilmsmakare, där videokassetter och mobiltelefoner kan förmedla verklig fysisk smärta och t o m död. Mina verk kanske är något mindre expressiva och surrealistiska, men jag tycker absolut att man kan se en koppling där.



Hideo Nakata, *Ringu*, 1998.

**HS:** Där Cronenberg är framtidsdystopisk och ser tekniken som något som kan vändas emot oss så är tekniken i din konst inte ond utan kanske lite melankolisk. Projektorerna i utställningen på Marabouparken surrar och knäpper på ett hemtrevligt vis medan de betraktar sin egen roll i det visuella berättandets historia.

**AG:** Jag vet inte om Cronenberg egentligen ser själva tekniken som ond. Jag tror snarare att han ser den som en förlängning av mänskliga drifter och begär. Känslan av melankoli kommer nog framförallt av att jag i de nämnda verken använder mig av äldre presentationsteknik som diabilds- och filmprojektorer och med detta följer ett visst mått av igenkännande, nostalgi och melankoli automatiskt. Den äldre tekniken är i detta sammanhang tacksam att använda eftersom den är mekanisk och för betraktaren relativt enkel att förstå hur den fungerar, utan att man behöver vara speciellt tekniskt lagd. Jag tror att denna förståelse förstärker illusionen av att som t ex i *Lighthouse*, se ett bildplan vrida sig som i ett tredimensionellt rum. Jag irriterar mig ofta på att moderna specialeffekter inte känns trovärdiga, medan jag kan tycka att en betydligt mer primitiv effekt ur en äldre film fungerar utmärkt i en berättelse. Som om illusionen förstärktes av tydligheten i att den är konstgjord.

**HS:** Du talade tidigare om din vilja att utvidga det fysiska rummet mentalt. Det är något som dyker upp i *Horisont* där vi får hjälp att mentalt omfatta en ofantligt stor tidsrymd, i *Lighthouse* där ett bildplan genom sin vandring över en vägg får ett rums fysiska gränser att upplösas eller i *Exploded View* där en värld av komponenter låter oss blicka in i ett parallellt, ditintills okänt, mikroskopiskt universum.



David Cronenberg, *Videodrome*, 1983.



Alexander Gutke, *9 ways to say it's over*, 2006. Inramade filmstillbilder. Foto: Ann-Katrin Blomqvist. Courtesy Galerija Gregor Podnar

**AG:** Jag menar snarare att det handlar om att inte nödvändigtvis se det fysiska rummet som en klar gräns, utan som en tröskel där det mentala rummet tar vid. Jag är intresserad av hur vår relation till det fysiska rummet påverkas genom olika former av stimuli i form av text och bild. Ibland tycker jag att det känns som om vår relation till de bilder och historier som berättas för oss via film, tv och digitala medier nästan tagit en aktiv roll i form av en fiktiv handling som pågår vid sidan av det vi verkligen kan se och ta på. Jag inspireras själv mycket av berättelser som undviker att knytas ihop på ett helt logiskt sätt eller där olika rumsliga och tidsmässiga aspekter möts och existerar parallellt. ■ ■

Alexander Gutke intervjuades av Helena Selder i februari 2007.



marabouparken

Öppet onsdag–söndag 12–17.  
Vasagatan 4A, Sundbyberg  
Webb [www.marabouparken.se](http://www.marabouparken.se)  
E-post [info@marabouparken.se](mailto:info@marabouparken.se)  
Telefon 08–29 45 90

Konstallschef: Johan Börjesson  
Konstintendent: Helena Selder  
Formgivning: Fredrik Holmqvist  
Tekniker: Pontus Strähle and  
Jakob Krajcik.



Marabouparken stöds av  
Veidekke och Sundbyberg  
Stad