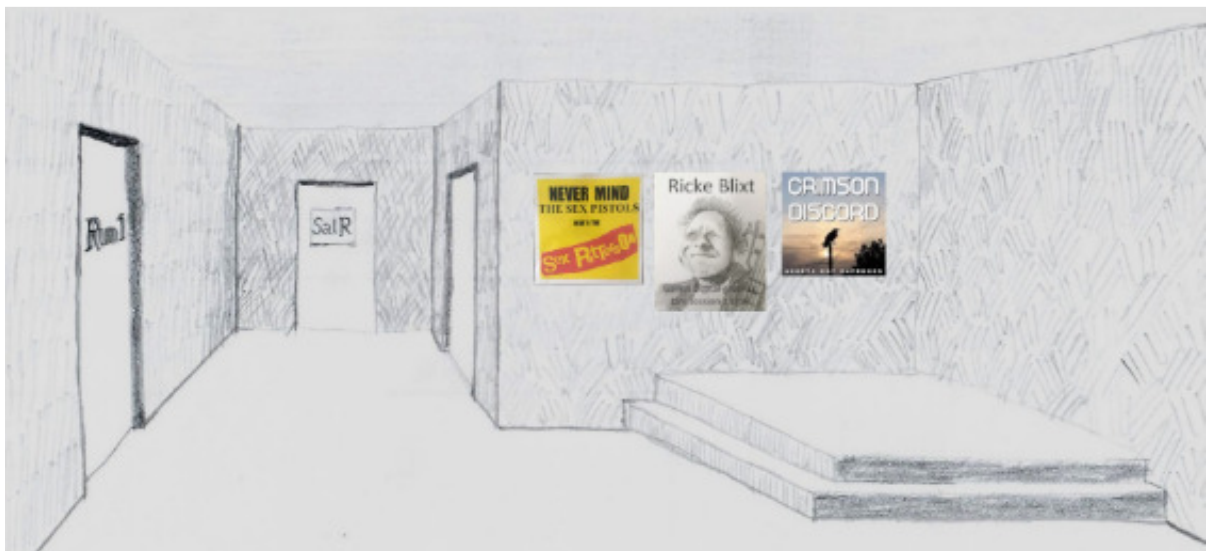

Förord.

Det här numret av Digital grusväg handlar om ett digitalt konstgalleri. Det öppnar för första gången samtidigt som det här numret ges ut, den 29 december 2020. Vi väntar inga gäster på plats. Under coronapandemin är det inte önskvärt att locka folk att samlas och trängas, hur efterlängtat det än må vara med en sådan upplevelse. Istället får besökarna titta digitalt över internet.

Preface in English: in this issue of Digital grusväg (in English: Digital dirt road; an aperiodic electronic journal) we describe a corona-safe digital art gallery on the internet. The article is in Swedish, but there is a brief summary in English on the last page.



(Skivomslagen på väggen gentilt fådda av artisterna själva).

Innehåll i detta nummer:

Förord.....	1
S. Borg. Ett digitalt konstgalleri.....	2
S. Borg. A digital art gallery (a brief summary).....	10

Digital grusväg: Aperiodisk tidskrift. Årgång 19. Nr 2/2020, 2020-12-29. (C) Sixten Borg (redaktion). För publicerat, insänt material gäller (C) dess författare.

Korrespondens: elektronisk post [sixten\(a\)digitalgrusvag.se](mailto:sixten(a)digitalgrusvag.se).

Nätplats: <http://www.digitalgrusvag.se>.

Sl. Ett digitalt konstgalleri

=====

Galleri Digital grusväg, ett digitalt galleri på nätet (galleri.digitalgrusvag.se), skapades under hösten 2020. Idén är att besök där ska ge en upplevelse som har likheter med ett verkligt besök på ett galleri. Det är anpassat till coronapandemin: ingen behöver trängas där, och ingen behöver resa för att besöka det (så länge man har tillgång till internet). Detta bör ge ett skonsamt klimatavtryck, vilket i så fall är en gynnsam bieffekt.

1.1 Det började med pandemileda

Jag hade tråkigt, och jag fick ställa in en länge emotsedd resa för att se konst med vänner. Jämmer och elände! Något behövde göras. Idé: teckna ett rum i perspektiv, klistra in tavlor på väggarna, göra ett sätt att navigera runt i rummet (och mellan olika rum), titta närmare på tavlorna, för att skapa en sorts digital upplevelse av ett verkligt besök på ett galleri. Inspirerad av gammeldagsa datorspel, typ Spy vs Spy, mission impossible, the Hobbit (vi talar 1980-tal), satte jag igång. Datorspelen erbjöd precis den sökta funktionaliteten, så de var naturliga inspirationskällor. Det är egentligen fel att säga att man rör sig runt i rummen, det är mer som att man står ungefär still men kan rikta blicken åt olika håll.

Galleriet är coronaanpassat eftersom man inte träffar någon annan där. Ur tillgänglighets- och klimatperspektiv har galleriet också fördelar, det är lika nära för alla, åtminstone dem som har tillgång till internet, utan att man behöver bege sig dit. De undvikna resorna innebär förhoppningsvis reducerade växthusgasutsläpp.

Det intresserade mig också att undersöka hur besökarna upplevde besöket på galleriet. Därför utformade jag en enkät för att fråga dem om detta, och jag använder enkätsvaren för att utveckla galleriet vidare.

1.2 Utformning av de olika rummen

Galleriets rum speglar en utvecklingsprocess. Det allra första utkastet finns inte kvar, sal R kom därefter, och sal K och lilla K (ett halvfärdigt rum som finns innanför sal K) representerar utvecklingsfronten. Fler idéer finns men är ännu ej helt förverkligade. Sal U är en prototyp som är tillgänglig för besök, för att prova en ny programmering av rörelser runt i galleriet.

Sal R, har en relativt enkel utformning, varje vy är en separat teckning (Figur 1). När man vrider sig runt i rummet är samma vägg alltså inte exakt likadant tecknad i olika vyer, eftersom vyerna bokstavligen är olika teckningar. Ett helt varv i rummet består av 16 vyer, så rörelserna sker i små, nättasteg (Figur 2).

Figur 1: Sal R.

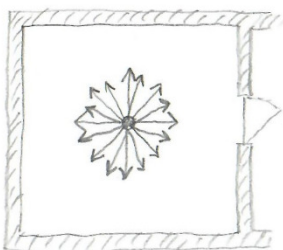


- Klicka på tavlorna för att titta närmare på dem.
- För att röra dig runt i rummet:
[<- Vänd dig åt vänster. Vänd dig åt höger ->](#)
- För att lämna rummet:
[klicka här.](#)

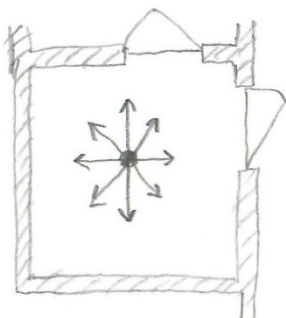
Figur 2: Illustration av rörelsesätten i de olika rummen.

Cirklarna visar var besökaren "står". Pilarna visar åt vilka håll besökaren kan titta och se olika vyer. I sal K kan man klicka på dörrarna för att gå igenom dem. De streckade linjerna i skissen av sal U visar hur man kan röra sig mellan olika punkter.

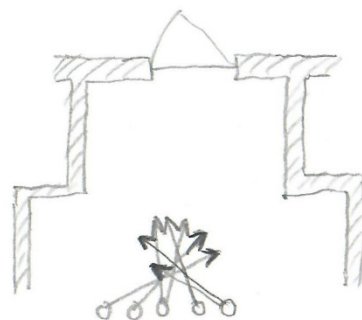
Sal R



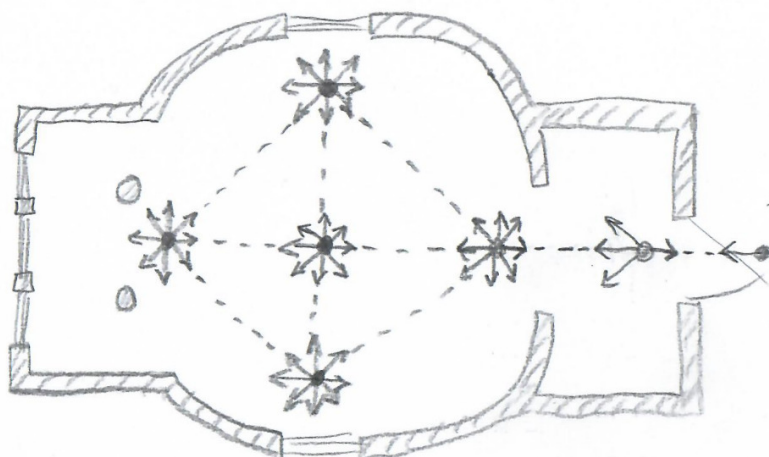
Sal K



Lilla K



Sal U



Sal K är en modell i kartong, klädd med papper och tecknad med blåa frottage teknik (Figur 3). Ett varv motsvarar 8 vyer, så rörelserna är lite ryckigare än i sal R. Vyerna är fotografier av modellen, så varje vägg är bokstavligen tecknad likadant i alla vyer där den förekommer. I mitt tycke förstärker detta upplevelsen av att röra sig runt i rummet. Tydligt ligger trasmattorna på golvet inte som en skulle ha förväntat sig, men en annan råkade teckna dem så.

Figur 3: Sal K.



- Klicka på tavlorna för att titta närmare på dem.
- För att röra dig runt i rummet:
[<- Vänd dig åt vänster. Vänd dig åt höger -->](#)
- För att lämna rummet:
[klicka här](#), eller klicka på en dörr.

I Lilla K (det inre rummet) är rörelserna nätta ungefär som i sal R och rummet är tecknat med samma teknik som sal K (Figur 4). Båda fördelarna har kombinerats här. Å andra sidan kan man i Lilla K inte röra sig ett helt varv, man ser alltså bara en ca 45-graders sektor av rummet. I rummet visas installationen "Bakom din rygg" som ett slags lam ursäkt för begränsningen i rummets utformning. Eller är installationen poängen med rummet? Besökaren får avgöra!

Figur 4: Lilla K.



- För att röra dig runt i rummet:
[<-- Vänd dig åt vänster. Vänd dig åt höger -->](#).
- För att lämna rummet:
[klicka här](#).

Sal U är en lite tafflig modell i wellpapp och tidningspapper (Figur 5), som har fotograferats för att prova en ny programmering. Å ena sidan är ytorna och synintrycken i sal U rätt primitiva, men å andra sidan är möjligheten att röra sig runt i sal U mer utvecklad än i de andra salarna. Golvet i sal U är ett riktigt klinkergolv, vilket må se äkta ut men får vissa skal-
mässiga bieffekter.

Figur 5: Sal U.



1.3 Hur galleriet upplevs

Jag genomförde, med två versioner av galleriet, dels en pytteundersökning och dels en pilotundersökning. Galleriet har utvecklats efter hand.

1.3.1 Pytteundersökning: en första handfull besökare

I en första studie av sal R fick jag svar från ett litet antal respondenter. Att röra sig i salen upplevdes som lätt eller ganska lätt. En måttlig känsla av närvaro infann sig, och en besökare tappade inte bort sig (ett mindre problem på verkliga gallerier,

men på internet kan det vara mycket svårt att lokalisera en borttappad besökare). Det var lätt eller ganska lätt att titta närmare på de utställda verken. Som alternativ till verkligt besök på ett galleri (med samma utställda verk) uppfattades det digitala galleriet bra eller ganska bra. Detta uttrycktes i mycket uppskattande ordalag, dock med viss insikt i att en kulturell svältnödhets under pandemin kan ha färgat upplevelsen. Vidare uttrycktes en önskan om att kunna prata med andra besökare. Någon hade velat vara där på plats, någon saknade att få något att dricka. Svaren på enkäten användes sedan för att vidareutveckla konceptet. Men tyvärr har jag ännu inte lyckats strömma vin över internet.

1.3.2 Pilotstudie av galleriet.

Jag öppnade galleriet med sal K, lilla K, sal R (vidareutvecklad) och sal U för ett urval av personer. Galleriet ser nästan exakt likadant ut nu som under pilotstudien.

Besökarna tycks föredra salarna K och U framför lilla K och R. Sal K verkar vara lättast att röra sig runt i. Många upplevde också sal U som lätt att röra sig i, men någon tyckte precis tvärt om. Sal R och lilla K upplevdes som ungefär likvärdiga. Sal U verkar vara det rum som mest känns som att man är där på riktigt, följd av K och lilla K. Sal R verkar ge minst känsla av att vara där på riktigt. Få upplevde risk att tappa bort sig, och minst av allt i sal K och lilla K.

Det uppfattades som lätt eller ganska lätt att titta noga på de utställda verken, och det digitala besöket uppfattades allmänt som ett bra alternativ till ett verkligt galleribesök.

Några andra tankar från respondenterna var att salarnas namn var lite anonyma. Ljussättningen i salarna kan behöva ses över, och installationen "Bakom din rygg" var svårt att få syn på. Några begränsningar som nämndes var möjligheten att se konsten på nära håll, samtala med andra besökare och få något att dricka. Flera

besökare verkar sakna att få lämna hemmet, men inte nödvändigtvis sakna att behöva resa till galleriet. Några angav att de saknade en lista över utställda verk (en lista är numera tillgänglig).

1.4 Vad är galleriet?

För mig är galleriet ett projekt, och kanske ett konstverk. Det är kanske förmätet att kalla det för konstverk, men det är åtminstone ett försök. Tanken har slagit mig att det faktiskt skulle kunna fungera, och fylla någon slags behov. Borde det då finnas en affärsmodell kopplad till galleriet? Verkliga gallerier tar provision på eventuell försäljning. Men det är inte alltid ett tvång att utställda verk är till salu. Ibland är det inte ens en avgift för att ansöka till en utställning. Men min preliminära affärsmodell (eller mina villkor, snarare) är:

- * Jag tar inte betalt av dig, och du tar inte betalt av mig.
- * Jag garanterar inte galleriets funktion eller livslängd.
- * Jag förbehåller mig rätten att välja vad som ställs ut.
- * Vi försöker alla vara som folk. Välkommen att ställa ut!

1.5 Besök gärna galleriet

Besök det gärna på <http://galleri.digitalgrusvag.se> och fyll gärna i enkäten om hur du upplevde besöket. Du svarar anonymt och dina svar hjälper mig att utveckla galleriet.

#

§2. A digital art gallery (brief summary)

=====

Due to restrictions imposed by the corona pandemic, I had to cancel trips to see art along with friends. There must be another way, I thought. So I came up with the idea to develop an art gallery on the internet so that visitors could come visit and see works of art. It would be great if the visitors got a feeling of actually being there, like being present in the gallery.

I drafted various versions of exhibition halls, and tried out different ways of programming how the visitor could move around. I used a questionnaire to capture how visitors experienced the gallery and I have used the responses to develop the gallery further. Apart from unavoidable limitations, visitors appear satisfied with the gallery.

Please feel free to visit the gallery at the web address below (English version is available). I would be very happy if you would like to fill in the questionnaire. Your responses will help me to develop the gallery further. Welcome!

Web address: <http://galleri.digitalgrusvag.se>

2.1 Further details and journal archive.

Read more about the journal at <http://www.digitalgrusvag.se> and there are also a number of older issues available.

#