

THOMAS BROOMÉ
MODERNMANTRA

Modern- Mantra

Thomas Broomé
ModernMantra
Borås Konstmuseum
28/1 — 5/3 2006

Tryckt i Sverige 2006

Innehåll:

Thomas

Broomé

Förord 9

Ullus Alicub

Locus

Ronald Jones 10

Mutant-

nörden

Kim West 14

Modern-

Mantra

25

HowAn

Empty

Wessel

Moves

36

2ndWall

37

5

Blossom

Decay

38

Dog Cat

40

rolex

Bizarro

rolex

41

Knife Hand

42

Structpong

44

Hell Hunt

46

Ruby Red

Shoes

50

Nerd Nerd

51

Britney Hell

52

Locust

53



Till Lena och Jes

Thomas Broomé

Samtidskonstnären Thomas Broomé, född 1971 i Malmö, företräder ett konstnärskap där den interaktiva världen är ett lika självklart redskap som måleri, skulptur eller video. I utställningen *ModernMantra* på Borås Konstmuseum är psykologi, poesi och politik återkommande ingredienser i ett unikt konstnärskap, där Broomé med en noggrannhet, som gränsar till det maniska, skapat en absolut egen bildvärld. En värld som bakom den dekorativa ytan här-bärgerar en kritik av samhällets förtryck av våra tankar.

Thomas Broomé använder i sitt konstnärskap upprepningar som en återkommande teknik och får därmed betraktaren att inse de ibland absurda budskap som skapas genom olika medier som bild, film, musik och reklam. En upprepning som blir till ett mantra för att väcka behov och begär så starka att de överskuggar existentiella frågeställningar av betydligt viktigare innebörd. I teckningsserien *ModernMantra* möter vi interiörer uppbyggda av ord, där konstnären genom att upprepa ett ord som t ex CHAIR, tecknat, framformat och beskrivit en stol på ett sätt som genom vår koncentration blir alla de beskrivningar som Broomé eftersträvar. Broomés bildvärld knyter an till hur exempelvis själva modet skapas genom att det faktiskt fungerar som en konstruerad epidemi; om tillräckligt många upprepar en logotyp, ett varumärke, så blir det till sist en bekräftat »sanning«. Enligt Broomé är det i sammanhanget viktigt att framhålla att det engelska språket är det främsta vapnet för att dessa i sanning interaktiva budskap snabbt kan spridas över hela vår jord.

I denna omfattande utställning ser vi flera av Thomas Broomés mest uppmärksammade verk, som den rörliga skulpturen *KnivHandsonen* (2004), där en pojke leker »finsk roulette«, och *HowAnEmptyVesselMoves* (2005), där en tom vas rör sig, styrd av en osynlig kraft, över ett bord. Vi får också uppleva den smått mytologiska *HundKatt* (2005) som oförtrutet jagar sin värsta fiende - sig själv, samt delar av installationen *Locust* (2002), där Broomé lämnat det immateriella för att rent hantverksmässigt skapa hundratals gräshoppor av Coca-Cola returburkar. I den pampflettliknande informationen till *Locust* påminner konstnären, på politiskt 70-tals manér, om globaliseringens effekter med fraser som: »Visste du att Coca-Cola används för att rensa rostiga spikar?«

Det är ingen överdrift att påstå att »ModernMantra« är en tankeväckande utställning i ordets sanna bemärkelse. I kontrast till den enkla, och på ytan återhållsamma tonen, framväxer ur konstverkens inre en kraftfull vilja att göra uppror mot det till synes oändliga artificiella begär och de kommersialiserade värderingar som världen idag erbjuds och som liksom ett mantra fortplantar sig till människors hjärnor och ögon.

För Borås Konstmuseum känns det extra angeläget att visa upp Thomas Broomés speciella konstnärskap då det var här på den numera legendomspunna utställningen »What is political, anyway?« som han 21 år gammal, fattade beslutet att bli konstnär. Utställningen sammanställdes 1992 av dåvarande museichefen Tomas Lindh.

Hasse Persson
Museichef

Elisabet Haglund
Curator

Ullus Alicubi Locus

Anteckningar från Thomas Broomés limbus

Ronald Jones

I Att döma av Andrea Mantegnas målning *Nedstigning i limbo*, daterad 1492, är inträdet i helvetet en rätt flummig tripp. Den kala och vindpinade ingången får planeten Mars att se gästvänlig ut, och de fem figurer som tar hand om Kristus vid hans avsked står där dränkta i fasa, i väntan på det värsta. Mantegna visar den korsfäste Jesus sedd bakifrån. Trots att han har besegrat döden tycks han ha svårt att skaka av sig sin dödliga skörhet. Han lutar sig mot sin stav och tvekar över att ta steget ned i Limbots avgrund. Och varför skulle han inte tveka? En osäker vind blåser upp från denna dunkla och obestämbare plats, och rör upp dörrvaktens transparenta kappa. Dörrvakten till Limbo erbjuder Kristus sin hand, för att göra hans nedstigning stadig. För alla som befinner sig på denna sida av Limbo är det en plats som i sanning saknar motstycke.

Denna månad samlades en skock teologer i Vatikanen, på inbjudan av påven Benedictus. Där fullföljde de den nyligen avlidne påven Johannes Paulus den andres önskan att lägga Limbo i malpåse som en av kyrkodoktrins relikier, och skissade istället upp Limbots oundvikliga öde: i fortsättningen kommer det även att sakna teologiskt motstycke. Limbot har varit i tjänst de senaste tusen åren, och tillhandahållit ett liv efter detta för de oskyldiga: den »fäll« St. Thomas av Aquino föreställde sig mellan himmel och helvete, dit spädbarn fördes om de dog innan de hann döpas av kyrkan. 1905 beskrev påven Pius X Limbots varken-eller-het med ovanlig klarhet: »Barn som dör utan att ha döpts hamnar i limbo, där de inte känner

lyckan av Gud, men inte heller lider.« Limbot var platsen St. Augustinus rättmätigt fördömde, platsen som inspirerade till *Infernot*, och på senare tid har det varit den plats som har skapat bekymmer för den katolska kyrkan i dess kamp mot aborträtten. Vad aborterade foster kan förvänta sig i livet efter detta är inte en fråga som är enkel att besvara, men Limbots existens gör det mer bekvämt för dem som väljer abort, och detta är precis vad den katolska kyrkan vill undvika. Det ser ut som att teologerna, när de samlas igen nästa år för att fatta ett slutgiltigt beslut om Limbot, kommer att ansluta sig till påven Benedictus, som 1984 — när han fortfarande var kardinal Joseph Ratzinger — drog slutsatsen: »Limbot har aldrig varit en av trons definitiva sanningar«.



NEDSTIGNING I LIMBO
Andrea Mantegna 1492

II

I teologisk bemärkelse är Limbots dagar räknade, men inom den kulturella sfären är det intressant att notera att *varken-eller-heten* aldrig tidigare har åtnjutit en sådan framskjuten ställning eller betydelse för utformandet av hur folk tänker om, skapar och skriver om konst. Tvetydighet, obestämbarhet, relativism, ofullständighet, hybriditet och transdisciplinaritet är rika på förklaringskraft när det gäller att utröna den samtida kulturens mening. Minst lika rika som den uttryckliga betydelsen av *limbus*, den latinska roten för ordet limbo, som bokstavligen bör översättas som »fäll« eller på »gränsen«. Detta är förstås långt ifrån första gången konstnärer arbetar i obestämbara zoner samtidigt som kritiker sätter samman ett gryende språk för att beskriva vad konstnärerna sysslar med och sedan spekulera om dessa praktikers historiska konsekvenser. Konstnärer som Eva Hesse, Richard Serra och Bruce Nauman hjälpte Robert Pincus-Witten att nå fram till sin definition av postminimalismen, trots att detta stilistiska idiom inte fanns i Pincus-Wittens första utkast till sin text om deras verk. I en period inom konsthistorien där teorin hade ersatt objektet, skapade han utifrån dessa konstnärers verk en elegant hypotes om ett skifte från ontologisk till epistemologisk skulptur, ett skifte från definitionen av vad skulptur väsentligen var till en sorts friare utforskning om vad den skulle kunna bli, en undersökning i vad Pincus-Witten först benämnde »icke-skulptur«, innan han bestämde sig för »postminimalism«. Han hade lika gärna kunnat säga att Hesse, Serra och Nauman befann sig i *limbus*, eftersom begreppet »postminimalism«, trots att det förklarar var dessa konstnärer är situerade historiskt — efter minimalismen —, ursprungligen inte sade något om deras faktiska konstnärliga praktiker. Pincus-Wittens idé om en »icke-skulptur« gav uttryck för ett limbo, där konsten ännu inte har



REMBRANDT

Självporträtt som Zeuxis 1662

fått Historiens välsignelse, men inte heller lider av anonymitet.

III

Thomas Broomé lever avsiktligen i *limbus*. Jag kan inte tänka mig honom någon annanstans, och jag kan inte heller urskilja ens en antydning till hans smärtsamma längtan efter något äkta eller renrasigt. Kanske är det bäst att uppfatta honom som dörrvakten till vårt eget kulturella Limbo. Den utsökta ambivalensen i hans praktik har aldrig varit tydligare än i *NerdNerd* (1999). Detta självporträtt tillhör den långa rad som utgörs av självporträttens monument — tänk tillbaka på Rembrandts *Självporträtt som Zeuxis* (c:a 1662), där den gamle mannen presenterar sig själv såsom han föreställde sig att hans publik skulle förstå honom. Thomas lånar ur den

populära mytologin snarare än den grekiska. Här har vi *NerdNerden*, den oskyldige anti-hjälten som riktningslöst hasar fram mot någon sorts halvfärdig framtid i ett limbo han aldrig kommer att undfly, av den enkla anledningen att han, likt St. Thomas av Aquinos spädbarn, inte passar in någon annanstans. Det stigande hårfästet och galen professor-frisyren är tillsammans med de nördiga pollisarna obligatoriska för hans art. Såsom en del konstnär, en del programmerare och helt och hållet nörd, utgör han en marginaliserad karaktär, som är fången i det hybridtillstånd där Iron Maiden kan para sig med Texas Instruments. Till samma grad som William Hogarths satir eller Gustave Flauberts *Dictionnaire des idées reçues* tar Thomas själv på sig den oklädsamma karikatyren, bara för att oceremoniellt putta ut den över löjlighetens rand.

Den tragekomiska episod av schizofreni *NerdNerd* återger säger lika mycket som hela volymer om en kultur där det är rutin att se utställningar som skryter med att visa upp två eller tre konstnärliga praktiker. Men i de flesta av dessa fall handlar det om sammansättningar, inte amalgam — med andra ord, om att konstnärerna på ett mycket tydligt sätt är bättre på en sak än en annan: de är skickligare på att göra skulpturer än att redigera video, utmärker de sig i scenografi så skulle deras färdigheter i performance behöva finslipas, osv. Thomas utställning i Borås är något helt annat, den smälter till synes obesvärat samman olika praktiker, snarare än att bara samla ihop dem. Till att börja med är det ytterst ovanligt att de hårda vetenskaperna får spela någon som helst roll i den samtida kulturen; ett symptom på en nedlåtande fördomsfullhet från vetenskapssidan, och på det beklagansvärda mindervärdeskomplex som försvagar konsten. Än mer ovanligt är det att finna en konstnär som är lika fulländad i konst som i hård vetenskap, men Thomas

Broomé är just en sådan. Efter att ha skaffat sig en högskoleutbildning som konstnär studerade Thomas sedan programmering, och att denna dubbla utbildning i konst och vetenskap flätades samman på ett lyckligt sätt bevisas av hur han rör sig med ovanlig lätthet och självförtroende mellan åtskilda discipliner — och på vägen avsiktligen rör samman sin praktik till ett amalgam. Han tillhör en ny generation konstnärer vars praktik rättvist kan karaktäriseras som en hybrid-fusion: han är inte bara en intressant konstnär som är duktig på att programmera, eller en programmeringsexpert med en djup uppskattning för installationskonst, utan han smälter strategiskt samman sin konst till något tredje. Detta har en historisk signifikans. Thomas är en av ett litet antal konstnärer som framgångsrikt har förhandlat fram en sorts avspänning mellan konst och de hårda vetenskaperna, ofta med bestående resultat. I likhet med de andra talar Thomas i sin praktik i första person men med ett tredje språk, vilket är resultatet av att han har lyckats förena konst och vetenskap på ett sätt som gör dem omöjliga att skilja åt.



EDWARD HICKS

The Peaceable Kingdom 1848

IV

Enligt legenden väcktes nörden till liv på Renselaer Polytechnic Institute: en student som valde studerkammaren framför ölhallen blev känd som en »knurd« — alltså »drunk« stavat baklänges. Likt Dr. Frankenstein förenar Thomas klichén om den alkoholistiske konstnären med karikatyren av en nogräknad programmerare, och skapar på vis sitt självporträtt utifrån monotona och förment oförenliga klichéer. I Jesaja 11:6 kan vi läsa om en plats utan motstycke där vargen och lammet lägger sig tillsammans för att leva i *varken-eller-het*, i en kuslig tillflykt i det fredliga Limbot. Om du håller ditt finger mot vår kulturs puls kommer du att känna *varken-eller-hetens* betydelse — en kultur någonstans i framtiden som kommer att vara en förening av vad som en gång var oförenligt. Kanske är detta det övergripande budskapet med Thomas utställning i Borås: konstruktionen av en *ullus alicubi locus*, ett någonstans, varsomhelst, någon annanstans.



NERDNERD
1999

Mutantnörden

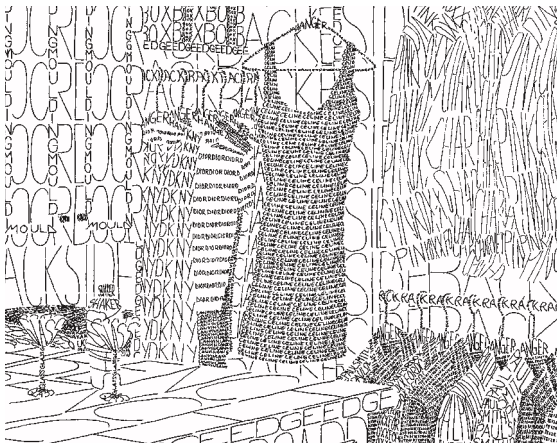
Kim West

Det finns många sätt att förstå och förhålla sig till medieteknologiernas utveckling och den roll de intar i det samtida samhället. Man kan förstås välja den enklaste vägen, och hylla dem för hur de gör livet lättare, kommunikationen snabbare, ökar tillgänglighet, förbättrar utbud, skapar flexibilitet och upphäver gränser — osv. Varje period i den moderna tidsåldern har förmodligen haft sin egen motsvarighet till dagens (eller gårdagens) IT-profeter och elektronikförsäljare, som predikar en lika bekväm som naiv framstegstro (*it's are getting better*) för att övertyga folk om nödvändigheten i att köpa nya apparater för mer pengar i snabbare takt. Man kan också välja den motsatta vägen, och se den teknologiska samtiden som höjdpunkten och slutpunkten för den mänskliga civilisationens inneboende och självdestruktiva strävan efter makt och kontroll. På så vis tycks en stor del av den kritiska konstnärliga och teoretiska produktionen idag informeras av en mer eller mindre paranoid och dystopisk världsbild, som väver samman teman från tänkare som Heidegger, Debord och Deleuze till en lös teori om en samhällsform där tekniken fullbordat sitt väsen och instrumentaliserat vårt förhållande till världen och varat, där underhållningsindustrin har infiltrerat och tagit makten över själva det sociala fältet, och där kapitalet alltid omedelbart kan assimilera alla avvikelser och desamnera alla former av motstånd.

Thomas Broomé är trött på datorer. Han bekänner sig definitivt inte till någon naiv tro på deras frigörande kraft, men han fördömer dem inte heller som djävulens senaste

redskap. Han är bara trött på dem. De skapar mer arbete, inte mindre. Och de är dyra och dåliga, rentav farliga. »Det finns en jättelik debatt om DNA-kartläggning, kloning, integritet och humanism«, förklarar han när jag besöker honom i hans ateljé en decemberkväll. »Samtidigt lägger vi över ansvaret för hela vår infrastruktur på en rad sårbara databurkar, utan att någon diskuterar det eller kritiserar det över huvud taget.« Att Broomé har tröttnat på datorer innebär inte, tvärtom vad man kanske skulle kunna tro, någon radikal vändning i hans konstnärskap. Han är inte och har aldrig varit en »datakonstnär« i snävare bemärkelse en — konstnär vars verk uteslutande är baserade på digitala teknologier eller »nya medier«. Däremot tror jag att man kan säga att en central utgångspunkt för hans konstnärskap sedan början har varit hans uppriktigt hängivna, ofta sarkastiska och alltid skeptiska förhållningssätt till sin medieteknologiska samtid. Sedan tidigt nittiotal har han i en lång serie verk utförda i en mängd olika medier, genrer och tekniker — från *The Kill* (1995) och *NerdNerd* (1999), via *BrainBall* (2000) och *HellHunt* (2001), till *Desktop* (2001) och *Pixelman* (under arbete) — ägnat sig åt att bearbeta, kritisera och driva med de medieteknologier som har omgivit honom och präglat hans tillvaro.

Vad skulle känneteckna en kritisk hållning gentemot den teknologiska samtiden — en hållning som varken bygger på blind acceptans eller kategoriskt fördömande, som varken är naivt hyllande eller uppgivet dystopisk? Vad



MODERNMANTRA
2005 (Detalj ur WIC)

skulle den vara kritisk mot? Låt oss utgå från två enkla hypoteser. För det första, att digitala teknologier idag är närvarande på alla platser och i alla rum i samhället (hem, arbetsplatser, offentliga rum, urbana rum, institutioner, kommunikationsnät, osv), och att de där utövar ett stort inflytande över hur människor betar sig, förhåller sig till varandra och uppfattar sin omgivning. Samtidigt råder en i det närmaste total »datoranalfabetism«, för att använda Friedrich Kittlers term — dvs, i princip ingen kan förstå, läsa eller skriva den kod som ligger till grund för hur dessa teknologier fungerar, utan alla är istället hänvisade till de maskiner och gränssnitt som finns tillgängliga och är tillättna på den medieteknologiska marknaden. Vilket i sin tur ger de företag som tillverkar och säljer dessa maskiner och gränssnitt en betydande, tyst och svårförhandlingsbar makt över de fält som dessa teknologier verkar i.¹

För det andra, att man för att kunna förstå dessa teknologiers effekter därmed inte bara kan tänka dem som verktyg, tillverkade för att underlätta människans aktiviteter, utan att man snarare bör föreställa sig att de på en

fundamental nivå påverkar människans villkor — vad hon kan se, säga och göra över huvud taget, och följaktligen hur hon förstår sig själv och relaterar till sin omvärld. Med andra ord, att det skulle vara ett misstag både att förstå medieteknologierna som något rent sekundärt i förhållande till människan, och att tänka sig att deras verkan är begränsad till själva de digitala teknologiernas sfär. Istället bör man föreställa sig att medieteknologierna förändrar förutsättningarna för hur vi förstår oss som människor, ytterst vad vi föreställer oss att en människa kan vara, över huvud taget — och att deras effekter därmed sprider sig till och påverkar alla mänskliga aktiviteter, alla nivåer av det mänskliga livet. På så vis kan det t. ex. vara lockande att se en koppling mellan, å ena sidan, uppkomsten av de digitala teknologierna, som låter text, bild, ljud och film reduceras till en och samma kod och hanteras i en och samma maskin, och, å andra sidan, utvecklingen av ett »post-medialt« tillstånd i den samtida konsten, där en konstnärlig uttrycksforms materiella underlag

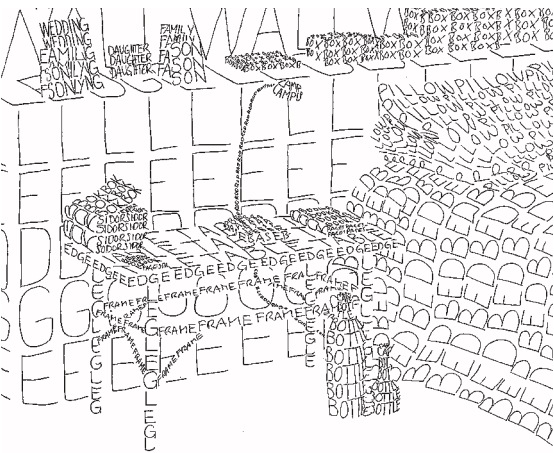
¹ Jfr Kittler, »Datoranalfabetismen«, övers. Lars E Nyman, i Maskinskrifter, red. Otto Fischer och Thomas Götselius, Anthropos, Gräbo 2003, t. ex.: »[D]atoranalfabeten som sådan har med andra ord blivit subjekt eller undersått till en corporation. Han är lika massivt och ogenomskinligt underkastad den digitala koden som t. ex. sin genetiska kod.« (244f)

² För den mest utförliga presentationen av begreppet »uppdelningen av det förnimbara« (»le partage du sensible«), se La Méseintente, Galilée, Paris 1995, kap. 2: »Le tort: politique et police«. Se även Le Partage du sensible, Fabrique, Paris 2000 och Malaise dans l'esthétique, Galilée, Paris 2004, kap. 1. Ett urval av Jacques Rancières artiklar är under utgivning i svensk översättning på Site Editions 2006. Bernard Stiegler har kritiserat Rancières begrepp för att vara naivt och förenklat, och istället talat om »förnimmandets katastrof« (»le catastrophe du sensible«), ett begrepp som hänvisar till hur medieteknologiernas användning idag inte bara definierar vad människan kan förnimma, utan även utarmar hennes förmåga till förnimmelse som sådan, på en grundläggande fenomenologisk nivå. Jfr Stiegler, »Om den symboliska fattigdomen«, om kontrollen av affekterna och den skam som denna skapar, övers. Jonas (J) Magnusson, i OEI nr. 22-23, 2005. Se även Martin Thomassons artikel i samma nummer av OEI.

Mutantnörden

inte längre tänks bära på något unikt väsen, och där konstnären blir någon som kan röra sig fritt mellan medier, uttryck och genrer.

Det centrala problemet skulle enligt en sådan här enkel bild därför handla om utformningen av den värld — den »uppdelning av det förnimbara«, med Jacques Rancières begrepp — som medieteknologierna bidrar till att framställa, samt om vem som har tillgång till denna värld och vem som har möjlighet att påverka dess utformning.² Och en kritisk hållning gentemot denna situation skulle inte bara bestå i att faktiskt göra motstånd mot dem som försöker skaffa sig monopol över medieteknologiernas fält, genom att man utarbetar alternativa teknologier, saboterar befintliga teknologier, ifrågasätter upphovsrättsstrukturer, eller liknande — utan också i att man på ett vidare plan bearbetar, kritiserar och omkonfigurerar de symboliska regelmässigheter denna »uppdelning av det förnimbara« bygger på, de relationer mellan vad som låter sig sägas och vad som låter sig ses den håller tillgängliga. Regelmässigheter och relationer som alltså de-



MODERNMANTRA
2005 (Detalj ur Bedroom)

finierar den värld vi rör oss i, och därmed också hur vi förstår oss själva och våra möjligheter till handling i denna värld.

Det är i ett sådant utvidgat teknologikritiskt fält jag tror att man bör situera Thomas Broomé's konstnärliga praktik. Ett av hans senaste verk, *ModernMantra* (2005), markerar på ett tydligt sätt vilken position han intar och vilka teman han arbetar med.

ModernMantra är en serie på 18 »textteckningar«, gjorda i tusch på vitt papper. De föreställer ganska schematiskt sterila och avbefolkade interiörer, ofta enkelt men propert möblerade. Man behöver inte ställa sig särskilt nära dem för att se att teckningarna egentligen är kalligram, att interiörerna är tecknade av ord som samtidigt beskriver vad de avbildar. Alltså består figuren av ett bord i en av teckningarna av ordet »TABLE« repeterat gång på gång, enligt följande modell:

TABLE	TABLE	TABLE	TABLE
T			T
A			A
B			B
L			L
E			E

— men väldigt mycket mer detaljerat, lagt i perspektiv, osv. Operationen i dessa »textteckningar« är enkel men motsägelsefull. Orden i dem är å ena sidan just ord: de är benämning och går utan vidare att läsa och förstå — »TABLE«, »CEILING«, »MIRROR«, etc. Å andra sidan är orden också bild: de är organiserade till gestalter, de är mimetiskt föreställande, deras »transparenta meningsfullhet« förnekas genom att de reduceras till rena, materiella figurer på papperets yta. Å ena sidan är orden alltså språkligt betecknande, å andra sidan figurativt avbildande — men dessutom benämner dessa

ord precis det som de avbildar när deras språkliga transparens förnekas och de reduceras till materiella figurer. Dvs: orden är (benämmande) ord, orden är (icke-benämmande) bild, och orden benämner vad de själva (på ett icke-benämmande sätt) avbildar. Jag tror att man kan säga att *ModernMantra*s grundläggande egenskap finns i denna dubbelhet, denna samtidiga närvaro på en mångfald betydelsenivåer. En dubbelhet som man skulle kunna beskriva i klassiska filosofiska termer, som ett spel med skillnaden mellan ordens ytliga bildmässighet och språkliga meningsfullhet, mellan tecknens betydelseskikt och meningsskikt, mellan »bokstaven« och »anden«, etc. *ModernMantra* skulle i en sådan läsning peka ut en mycket svårbestämbar position på gränsen mellan de olika betydelsenivåerna, en position där ordens många samtidiga och motsägelsefulla funktioner i sista hand signalerar det problematiska i att på ett strikt sätt upprätthålla åtskillnaden mellan dessa betydelsenivåer.

Men *ModernMantra* sätter inte bara olika semantiska nivåer i spel. Vad föreställer dessa »textteckningar« egentligen? Och hur? De sterila och avbefolkade rum de avbildar ger ett helt artificiellt, konstruerat intryck, som påminner om datorgenererade miljöer, såsom virtuella rum eller dataspelsinteriörer eller något liknande. Samtidigt kännetecknas de ting som avbildas i *ModernMantra* framför allt av en sak: att de bär sina namn på sina ytor — eller rättare sagt, att tingens ytor inte består av något annat än tingens namn. Om dessa »textteckningar« föreställer datorgenererade rum, så är det därför som att dessa rum samtidigt skulle vara avbildade och »avkodade«, som att man både kunde se på tingen och igenom dem, till den kod de är uppbyggda av — eller med andra ord, som att vi på en och samma gång hade tillgång till koden och det gränssnitt som tolkar den, översätter den, gör den begriplig

och användbar (för oss datoranalfabeter). På så vis för *ModernMantra* tankarna till en klassisk topos i alla science fiction-berättelser: scenen där hjälten plötsligt drabbas av en sorts klarsyn, och lär sig att se igenom simulationernas och skenets yta (gränssnittet) till den verkliga verkligheten där bakom (koden). *ModernMantra* pekar ut en liknande position i förhållande till gränssnittet och koden, med den betydande skillnaden att det i dessa »textteckningar« inte finns något som motsvarar science fiction-fantasins radikala separation eller hierarki mellan olika verklighetsnivåer, mellan det blott simulerade och det egentligt verkliga. Istället är det som att *ModernMantra* även här skulle ange en svårbestämbar plats, på gränsen mellan olika betydelsenivåer och symbolsystem — en plats som också i detta fall i slutändan skulle signalera just det problematiska i att försöka skilja dessa symbolsystem och betydelsenivåer åt på ett strikt sätt.

Man kan se *ModernMantra* ur ännu ett perspektiv. När jag nämner för Broomé att hans »textteckningar« får mig att tänka på scenerna i en viss science fiction-film blir han förvånad, medger att det finns en likhet och konstaterar att han inte alls hade tänkt på det. »Textteckningarna« i serien *ModernMantra* föreställer, förklarar Broomé, interiörer i olika lyxlägenheter. De bilder som ligger till grund för dem kommer från mäklarhemsidor på nätet. Och de tecken som »textteckningarna« är uppbyggda av, rättar han, liknar bara på ett mycket begränsat sätt de tecken som ligger till grund för datorbaserade gränssnitt. Det är analoga ord, inte digital kod. Närmare bestämt substantiv, som benämner olika saker. Titeln *ModernMantra*, fortsätter Broomé, hänvisar helt enkelt till den »moderna människans mantra«, enligt vilket man förverkligar sig själv genom att köpa dyra saker. »Textteckningarna« i serien visar miljöer som är helt uppbyggda av lyxvaror, från de



PIXELMAN
(under arbete)

skrytvåningar ursprungsbilderna föreställer till de möbler, prylar och kläder skrytvåningarna är fyllda med (notera t. ex. hur kläderna i en av »textteckningarna« är tecknade med plaggens varumärken). Det faktum att *ModernMantra* avbildar en värld vars princip är den rena varufetischismen med hjälp av namnen på de varor som fyller upp denna värld, blir därmed en kommentar till hur de värden som driver denna fetischism är helt abstrakta, immateriella: det är inte tingens eventuella användbarhet som gör dem åtråvärda, utan det system av symboler de är inskrivna i. På så vis kan man säga att *ModernMantra* pekar ut ännu ett symbolsystem som styr vår tillgång till världen, denna gång inte för att ange någon ambivalent gränssposition i förhållande till detta system, utan bara

för att ställa fram det och medvetandegöra det, enligt en lika enkel som traditionell kritisk modell.

För det första anger *ModernMantra* alltså en sorts semantiskt gränsläge, en instabil plats mellan ordens bildmässiga och meningsbärande nivåer. En plats som kan sägas underkänna den strikta åtskillnaden mellan dessa nivåer. För det andra anger den ett lika instabilt gränsläge mellan olika tecken- eller symbolsystem, mellan kod och gränssnitt. Även här underkänns den strikta separationen mellan de olika tecken-systemen. Och för det tredje pekar *ModernMantra* ut det symbolsystem som kan sägas »överkoda« alla de andra: kapitalismen (för att uttrycka det kortfattat). Sammantaget kan man säga att *ModernMantra* med dessa operationer markerar vilken position Broomé intar i sitt konstnärskap. Han söker en kritisk hållning med utgångspunkt i ett läge på gränsen mellan olika betydelsenivåer, på gränsen mellan till synes motsatta symbolsystem.

Broomé har gjort flera verk som befinner sig precis i den form av gränslägen *ModernMantra* pekar ut, verk som samtidigt tycks vara närvarande på en mångfald betydelsenivåer och symbolsystem, och där spelar med nivåskillnaderna och driver med systemens regler. För att bara ta två tydliga exempel skulle man kunna nämna skulpturprojektet *Pixelman* (under arbete) och installationen *Desktop* (2001). Projektet *Pixelman* går helt enkelt ut på att Broomé ska tillverka en exakt tredimensionell återgivning i naturlig storlek av en datoriserad, pixeliserad 3D-bild av sin egen kropp. Spelet med nivåerna är uppenbart: skulpturen ska inte bli en återgivning av Broomé, utan av den digitala bilden av honom, komplett med pixlar och allt — egenheter som förstås enbart är resultaten av en dators tekniska begränsningar: processorkraft, skärmapplösning, etc. Instal-

lationen *Desktop*, i sin tur, består av ett antal kopior i naturlig storlek av kontorsplatser, med skrivbord, kontorsstolar, datorer, skärmar och tangentbord, allt gjort i papp. Spelet med nivåer är inte lika uppenbart här, men å andra sidan vrids det ett varv längre. *Desktop* tycks vid en första anblick bara bestå av pappkopior av vanliga arbetsstationer. De ser mycket oanvändbara ut. Men snart förstår man att verket också bygger på en lek med ordet »desktop«, eller »skrivbord«. »Skrivbord« är förstas namnet på navigeringsfönstret i (i princip) alla operativsystems användargränssnitt. Och som sådant utgör det typexemplet på hur dessa gränssnitt inte bara är till för att göra operativsystem och



DESKTOP
2001

teknologier lätthanterliga, utan också syftar till att antropomorfisera dem, få dem att kännas mänskliga, naturliga, självklara, så att man förtränger gränssnittens artificiella, teknologiska status — och därmed också sin egen (eventuella) oförmåga att faktiskt hantera dessa teknologier: sin egen datoranalfabetism. Broomés mycket oanvändbara pappkopior av faktiska, materiella skrivbord och datorer driver på ett

effektivt sätt med denna antropomorfisering. Samtidigt som skrivborden i *Desktop* utgör en tydlig hänvisning till datorernas »skrivbord« så skulle ingen någonsin missta dem för autentiska, utan tvärtom ger de ett nästan överdrivet artificiellt, rentav taffligt intryck.

Men Broomé arbetar naturligtvis också på andra, mindre bokstavliga sätt med gränserna mellan medieteknologiernas symbolsystem och betydelsenivåer. Man skulle kunna urskilja två grupper av verk inom hans konstnärskap, där han på olika vis behandlar, bearbetar och kritiserar de regelmässigheter som kännetecknar den »uppdelning av det förnimbara« medieteknologierna bidrar till att inrätta. Den första gruppen skulle bestå av verk där Broomé, med varierande metoder, visar godtyckligheten, ibland rentav absurditeten, i medieteknologiernas logik, och i den retorik som syftar till att saluföra dem och rättfärdiga deras utbredning. Här skulle man påträffa verk såsom den häxjagande webboten *HellHunt* och de glatt sarkastiska installationerna *BrainBar* och *BrainBall*. Den andra gruppen skulle bestå av verk där Broomé snarare leker med idén om en gestalt som kan bebo medieteknologiernas värld, en gestalt som kan röra sig mellan åtskilda symbolsystem och betydelsenivåer, en gestalt vars själva kropp och livsform är anpassad till teknologiernas mångfald av ordningar och skikt: mutanten. Här skulle man påträffa verk såsom *Locust*, varumärket som förvandlas till en insektssvärm, *Afterlife*, blomman som dematerialiseras och aldrig vissnar, och *NerdNerd*, den oövervinnliga korsningen av en nätverksutvecklare och ett hårdrocksfyllo.

PSYKO (1999) och *HellHunt* (2001) framstår som tydliga exempel på verk som skulle tillhöra den första gruppen. De bygger båda på övervakningsteknologier, och desarmerar med en viss träffsäkerhet den retorik om matematisk precision och exakt programbarhet som



PSYKO
1999

kringgärdar dessa teknologier. *PSYKO* utgörs av ett datorstyrt kameraöga och ett lasersikte. Kameraögat scannar av det rum verket är installerat i och informationen läses av i ett program som identifierar mänskliga figurer. Programmet väljer slumpmässigt ut en av dessa figurer och säger åt kameraögat att följa offrets rörelser och lasersiktet att ständigt markera honom/henne med sin karaktäristiska röda prick. Alla som har sett Harun Farockis filmer vet att dessa teknologier idag finner en mycket bred tillämpning, och används såväl inom militärindustrin som i civila och kommersiella fält, på offentliga platser och i shoppinggallerior. Vad *PSYKO* visar är kanske framför allt dessa teknologiers grundläggande likgiltighet och godtycklighet: den pedagogiskt utställda datorn visar hur programmet väljer sina offer utan urskilning och hur laserpricken följer dem obarmhärtigt, ända tills de försvinner utom räckvidd. *HellHunt* bygger på en liknande idé. Den centrala operationen i detta verk utförs av en webbot, som scannar av bilder på nätet, identifierar vissa punkter i dem, och kontrollerar om några av dessa punkter bildar djävulspentagrammets mönster. Om den finner en sådan bild laddar

den hem den, ritar ut punkterna och den upp- och-nedvända, femuddiga stjärnan på den, samt skickar ett mail till hemsidans innehavare, där han/hon uppmanas att genast upphöra med sina satanistiska aktiviteter och plocka bort bilden ifråga från nätet. Det väsentliga med *HellHunt* är inte, som man skulle kunna tro, att det tycks finnas en suggestiv logik i hur den hittar pentagram på de mest (eller minst) osannolika platser: i Britney Spears ansikte, mellan en asiatisk porrstjärnas sammanbundna armar, över madonnans sköte, osv. Det väsentliga är tvärtom att denna inkvisitoriska webbot är usel: den hittar pentagram precis överallt, helt utan logik, och när den väl råkar på en bild med gethuvud, satanistiska hieroglyfer och ett stort, tydligt pentagram, så missar den totalt och ritar ut stjärnan någonstans mellan två av det verkliga pentagrammets uddar och getens vänstra horn.

De två verken *BrainBar* och *BrainBall* (båda 2000) driver på angränsande sätt med den sköna nya värld av precision, perfektion och harmonisk interaktivitet som en viss teknologiretorik utlovar. *BrainBar* (som Broomé har gjort i samarbete med Ingvar Sjöberg) är, som namnet antyder, en sorts mekanisk bar, som blandar drinkar som passar överens med kundens hjärnaktivitet. Maskinen är utrustad med allt man kan tänkas behöva: informationsteknologi, elektronik, lampor, slangar, flaskor och EEG-sensorer. Besökaren sätter på sig pannbandet med EEG-sensorer, låter dem registrera hans/hennes hjärnaktivitet, temperament, etc. — och sedan blandar *BrainBar* till precis den grogg besökarens hjärna ber om. Fantastisk teknologi. Vad som finns i flaskorna? Vilken relation som kan tänkas finnas mellan hjärnvågor och proportionen spritsorter i en viss grogg? Oväsentligt. Det finns EEG-sensorer, teknologi, programvara och sprit: naturligtvis blir groggen perfekt på något sätt. *BrainBar* är en dum ma-



BRAINBAR
2000

skin. Och som sådan ger den prov på Broomés nördiga humor, hans glada sarkasm: att använda spjutspetsteknologi och en hel stab ytterst kompetenta programmerare för att tillverka en drinkblandare och presentera den som interaktiv ny-media-konst är inte att göra sig rolig på andras bekostnad, det är att ha roligt på bekostnad av det system man samtidigt driver med. *BrainBars* systemverk heter *BrainBall*. Om *BrainBar* sköt IT-idealet "interaktivitet" i sank så är *BrainBall* konstverket som slutgiltigt, oåterkalleligt och definitivt sänkte det. *BrainBall*, som Broomé gjort i samarbete med medlemmarna i gruppen Smart Studio, är ett teknologiskt bollspel för två deltagare. Spelarna sätter sig mitt emot varandra, på varsin sida om ett bord. På bordet finns en spelplan med två mål och en liten kula. Vid varje spelarplats finns EEG-sensorer. Spelet är enkelt: kulan rör sig mot den sida där den spelare som har högst hjärnaktivitet sitter. Det gäller att göra mål på sin motståndare. Det finns otroliga bilder från

matcher i *BrainBall*: vid ändarna av ett avlångt bord sitter, hänger, ligger två fullkomligt livlösa kroppar över varsin stol, med sladdar fastsatta i pannan. När Broomé tillsammans med sina kollegor genomförde detta projekt var han anställd som »artist researcher« på Interactive Institute, där det gjordes ambitiösa undersökningar med hundratals försökspersoner om *BrainBalls* effekter och skrevs studier om spelets möjliga samhällsliga tillämpning. Jag är förvånad över att han kom undan med det.

Vid sidan om denna grupp av verk, där Broomé driver med retoriken om medieteknologiernas samhälleligt progressiva kraft, drar deras funktionssätt till absurda slutpunkter, och på så sätt visar hur deras symbolsystem och ordningar kan sägas brytas upp inifrån, skulle man alltså kunna peka ut en annan grupp verk, som snarare bygger på att Broomé leker med idén om de hybrida och muterade livsformer som befolkar det gränsläge mellan olika betydelsenivåer och



BRAINBALL
2000

symbolsystem han pekar ut i sitt konstnärskap. Ett av dessa verk är *Locust* (2002), som består av decimeterstora modeller av gräshoppor, tillverkade av Coca-Cola-burkar. När *Locust* ställs ut visas det som ett myller, en oräknelig mängd av Coca-Cola-gräshoppor som, till ackompanjemang av ljudet av svärmande insekter, på ett suggestivt sätt invaderar utställningsrummet. *Locust* har förstås anklagats för att vara banalt, och kanske finns det inte så mycket att tillägga om Coca-Cola-varumärkets svärmande imperialism. Vad man skulle kunna notera är däremot hur modellen för *Locusts* utformning och för hur detta verk installeras och presenteras egentligen inte verkar komma från småkrypens rike, utan snarare från hur den hotfulla insektssvärmen representeras i vissa äventyrs- och skräckfilmer (Broomé nämner en scen ur *Mumien 2*). Med andra ord, när *Locust* myllrar in genom ventilationssystemet på SOC i Stockholm så liknar det förmodligen inte så mycket beteendet hos de gräshoppsvärmar som förstör skördar i Nordafrika, utan mer de digitala specialeffektssvärmar som invaderar

hjältens sista klaustrofobiska tillflyktsort och fyller upp filmduken i det senaste Hollywood-spektaklet. På så vis blir *Locust* ett verk som, i likhet med vissa verk av Christian Andersson, leker med att skapa faktiska, materiella versioner av »omöjliga« specialeffekter. I förlängningen blir det därmed också en sorts mardrömsvision, där medieteknologiernas immateriella, digitala monster lämnar sin »rent artificiella« sfär för att invadera »verkligheten« som faktiska, fysiska, levande varelser — och i detta avseende är det inte oväsentligt att *Locust* samtidigt visar hur ett visst, helt »konstruerat« och »artificiellt« varumärke antar levande form.

Men hur ska man förstå detta grepp? Ska man tänka sig att Broomé är ute efter att ställa den traditionella frågan om gränsen mellan simulation och verklighet, mellan artificiella medieteknologier och verklig natur, mellan digitala monster och levande varelser? Ett annat av de verk där Broomé laborerar med idén om hybrida och muterade livsformer, *Afterlife* (2001), visar hur han i själva verket tycks söka en annorlunda problemställning. *Afterlife* består

av krukväxter, biosensorer, programvara och mer informationsteknologi. Biosensorerna registrerar den elektriska aktivitet blommorna alstrar. När blommorna vissnar översätts informationen till binär kod och förs över till ett program i en dator, som utifrån denna information skapar en sorts representation av en blomma. Denna representation av en blomma, som alltså rimligtvis inte är mindre komplex än själva ursprungsblommorna och som dessutom står i en sorts indexikal relation till samma ursprungsblommor, »lever« sedan vidare i digital form på datorskärmen. Man kan nu förstås föreställa sig att *Afterlife* på detta sätt vill ställa frågan om livets natur och om skillnaden mellan det »blott artificiella« och det »egentligt verkliga«. Men

AFTERLIFE 2001

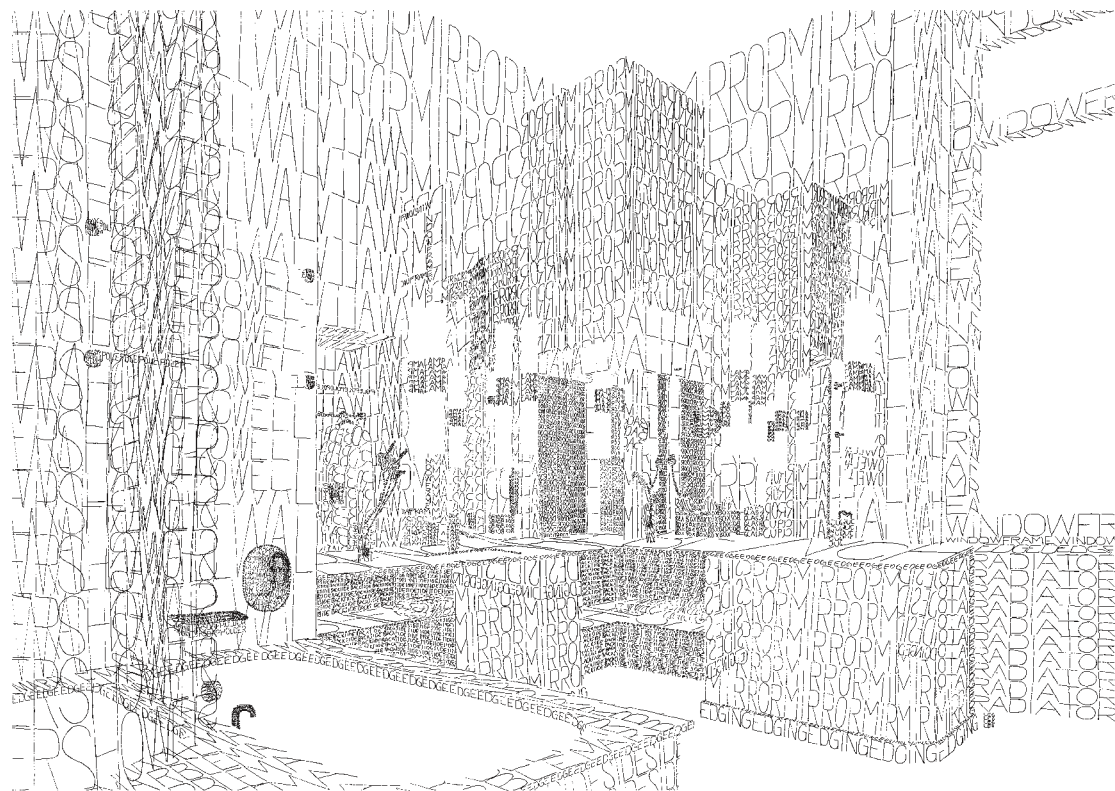


det är osäkert hur långt man kommer med en sådan läsning. Kanske bör man inte tänka sig att poängen med *Afterlife* är att visa hur den »organiska« blomman och den »artificiella«, »digitala« blomman är desamma, likadana, av samma status, samma natur — vilket de givetvis inte är. Snarare tror jag att *Afterlife* helt enkelt vill poängtera att den digitala representationen av blomman inte är mindre verklig än den »naturliga« blomman själv, lika lite som specialeffektsgräshopporna i en Hollywoodfilm är mindre verkliga än modeller av dem tillverkade av Coca-Cola-burkar, eller gränssnittet är mindre verkligt än koden, osv. Bilder, gränssnitt, pixlar, information, kod, varumärken och krukväxter är alla till samma grad verkliga företeelser, och som sådana påverkar de utformningen av den värld vi rör oss i. Dvs, de är inte alla av samma natur, men de skiljs åt av andra saker än sina grader av verklighet — av att de hör hemma i olika rum, av att de är verksamma i olika fält, av att de tillhör olika symbolsystem och olika betydsnivåer, osv. Och det kritiska problemet är inte frågan om skillnaden mellan simulation och verklighet, mellan det artificiella och det naturliga, mellan människa och maskin — det kritiska problemet är, för att upprepa, att alla inte har tillgång till dessa rum och dessa fält, dessa symbolsystem och nivåer, och att alla därmed inte har möjlighet att påverka deras utformning.

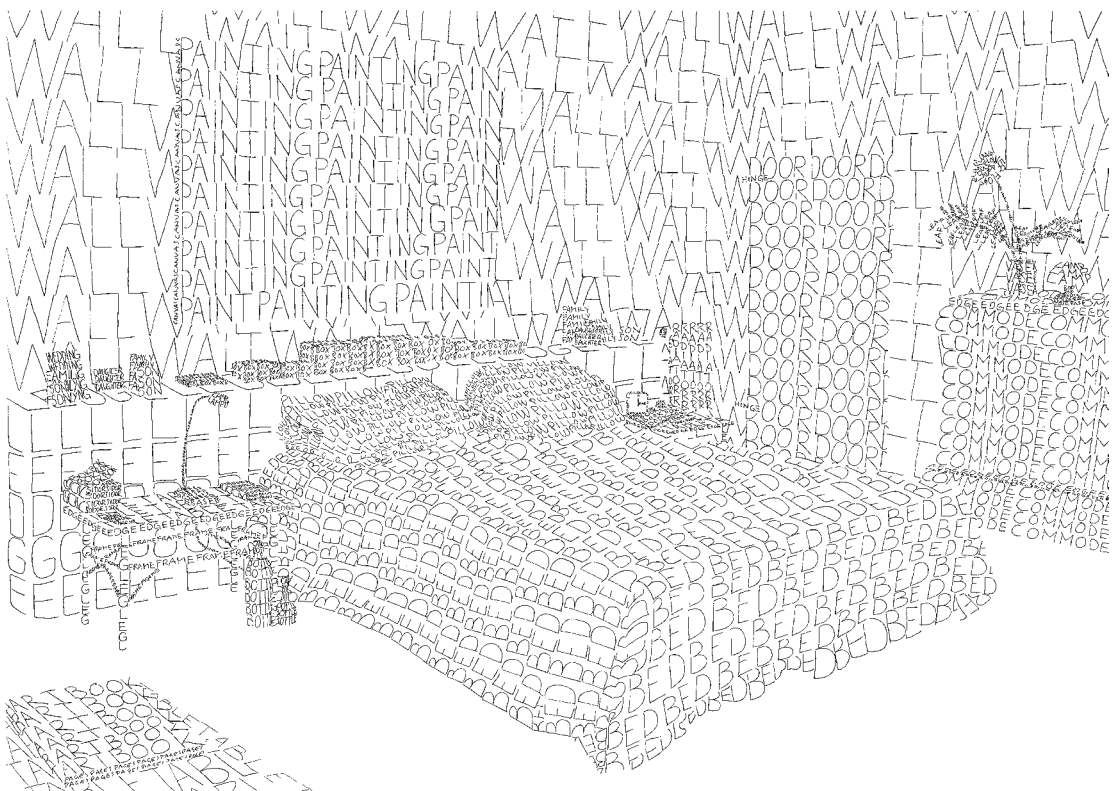
Med andra ord, det finns något absurt i tanken på att människor idag tillbringar halva sina vakna liv framför olika skärmar och att man samtidigt envisas med att diskutera skärmarnas ontologi i termer av »överklighet«, »illusion« och »simulation«. Vad skulle krävas för att man började uppfatta dem som verkliga? Ingen skulle förneka att medieteknologierna intar en helt central position i det samtida samhället, och att de på så vis bidrar till att utforma den värld vi rör oss i, och i förlängningen villkoren för hur vi uppfattar oss själva och vår relation till

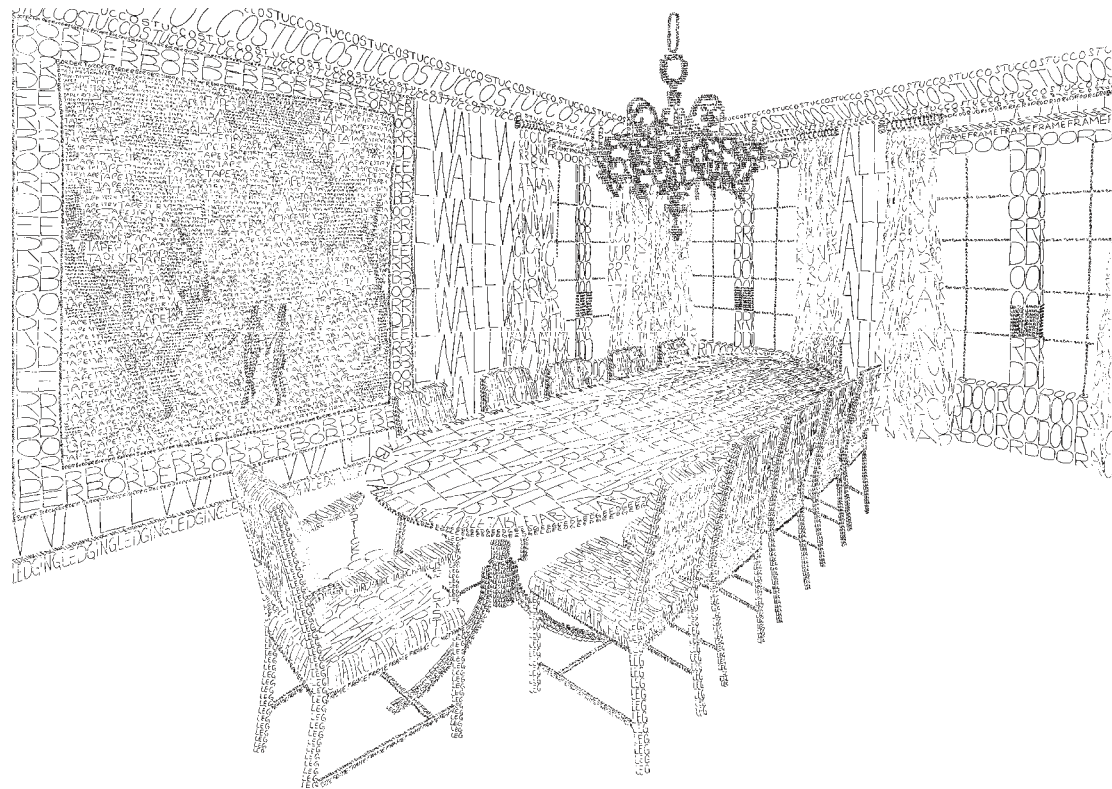
denna värld. Men samtidigt som vi upplåter definitionen av vår egen tillvaro på en rad »sårbara databurkar«, som i princip ingen egentligen har förmågan att kontrollera och hantera (»datoralfabetism«, än en gång), så tycks den kritiska diskussionen i många fall stå och stampa med en måttligt fruktbar problemställning om skillnaden mellan simulation och verklighet, mellan det artificiella och det mänskliga, etc. På ett sätt är det som att vi har låtit oss separeras från oss själva: vi har glatt och okritiskt låtit medieteknologierna inta en helt bestämmande roll i vår tillvaro, och därmed har vi också överlåtit kontrollen över motsvarande del av vår tillvaro till dem som har makten över medieteknologiernas fält. Broomé har gjort två verk som kan uppfattas som en sorts allegorier över denna situation, *HundKatt* (2005) och *NerdNerd* (1999). *HundKatt* är en skulptur i »naturlig« storlek av en varelse vars främre hälft kommer från en hund och vars bakre hälft kommer från en katt. Skulpturen fångar denna dubbla gestalt i en ursinnig jakt på sin egen/den andres svans. Verket kan sägas visa en viss personlighetsklyvnings dilemma: *HundKatt* har åtskilts från sig själv, en del av honom/henne har förvandlats till hans/hennes värsta fiende — och därmed kan han/hon inte frigöra sig från den del av sig själv som har blivit en annan utan att samtidigt förgöra sig själv. *NerdNerd* är *HundKatts* motsats. Där *HundKatt* visar en märklig varelse som består av två konkurrerande delar, ställer *NerdNerd* oss inför en inte mindre bisarr skapelse, som även han är tudelad, men vars delar snarare kompletterar och understödjer varandra. *NerdNerd* är helt enkelt ett fotografi av Broomé själv, där han har på sig ett klädesplagg som till hälften består av kontorsslavens vanliga kostym, komplett med skjorta, slips och kulspeppennor i bröstfickan, och till hälften av den slafsige nördens patenterade uniform: Iron Maiden-tröja och urtvättade blåjeans. Man kan tänka sig på vilka sätt dessa

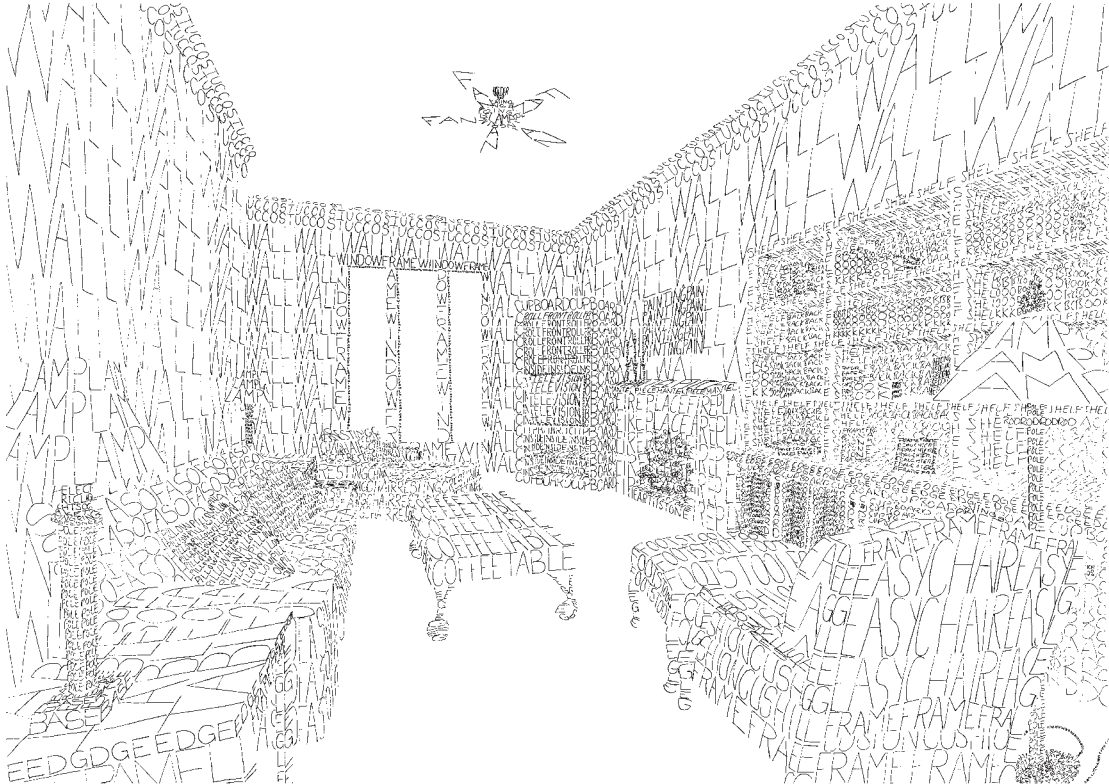
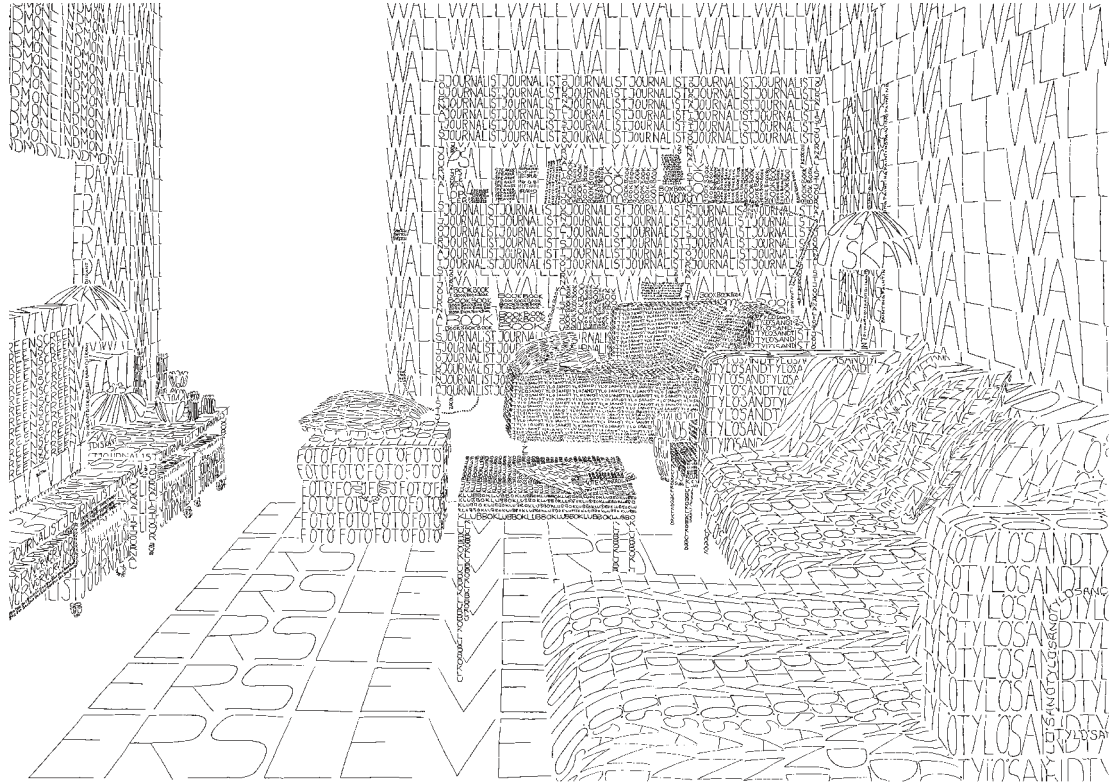
till synes motsatta halvor kompletterar varandra. Dels utspelar sig såväl den förre som den senare figurens liv framför en datorskärm: den ene utvecklar nätverkslösningar, programvara och övervakningsteknologier, den andre spelar nätverksspel, laddar ned dödsmetall och bryter ned brandväggar. De har båda alltså åtminstone en viss grad av »datoralfabetism«, för att leka med Kittlers begrepp. Men samtidigt kommer dessa halvor från helt åtskilda världar, och deras allians har förödande konsekvenser: när den förre halvan tror sig ha utvecklat ett fulländat och ofelbart kontrollsystem så förstör den senare alltihop genom att visa att det inte ens kan hitta djävulen på internet, och när den förre tillverkar ett sofistikerat hårdvarusystem för människa-maskin-interaktion så använder den senare det för att slanga fulspit. Det är en säregen gestalt Broomé ger upphov till i sin strävan efter att ifrågasätta medieteknologiernas givna roll, pervertera de symbolsystem de inrättar och visa att vem som helst fortfarande kan ta makten över deras utformning. Man kan kalla det en ny art: mutantnörden.

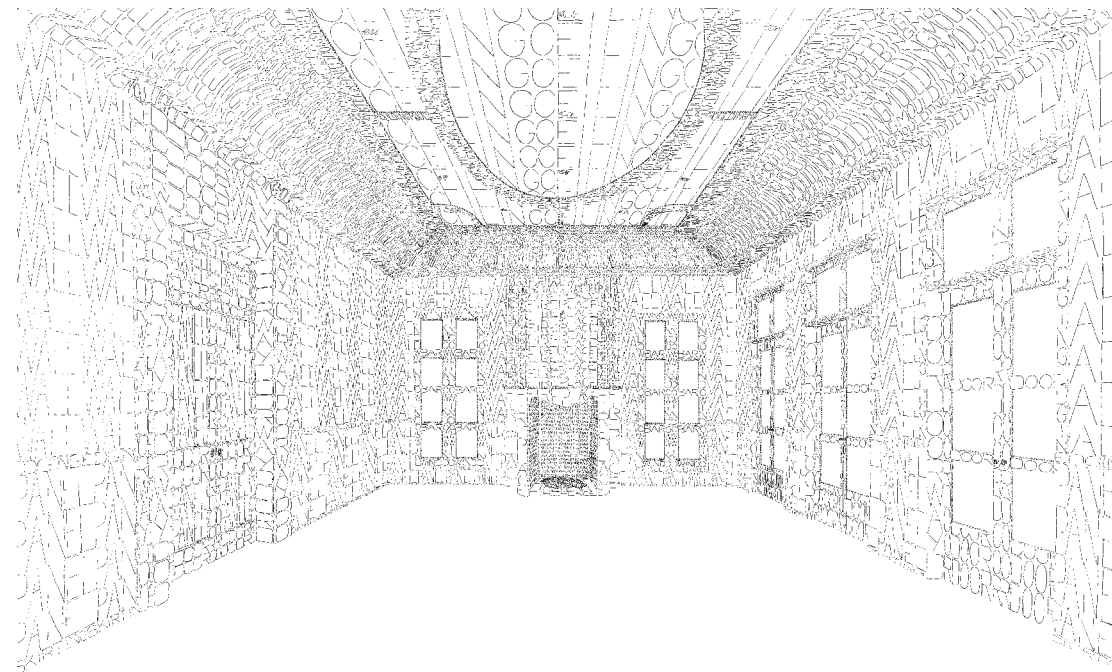


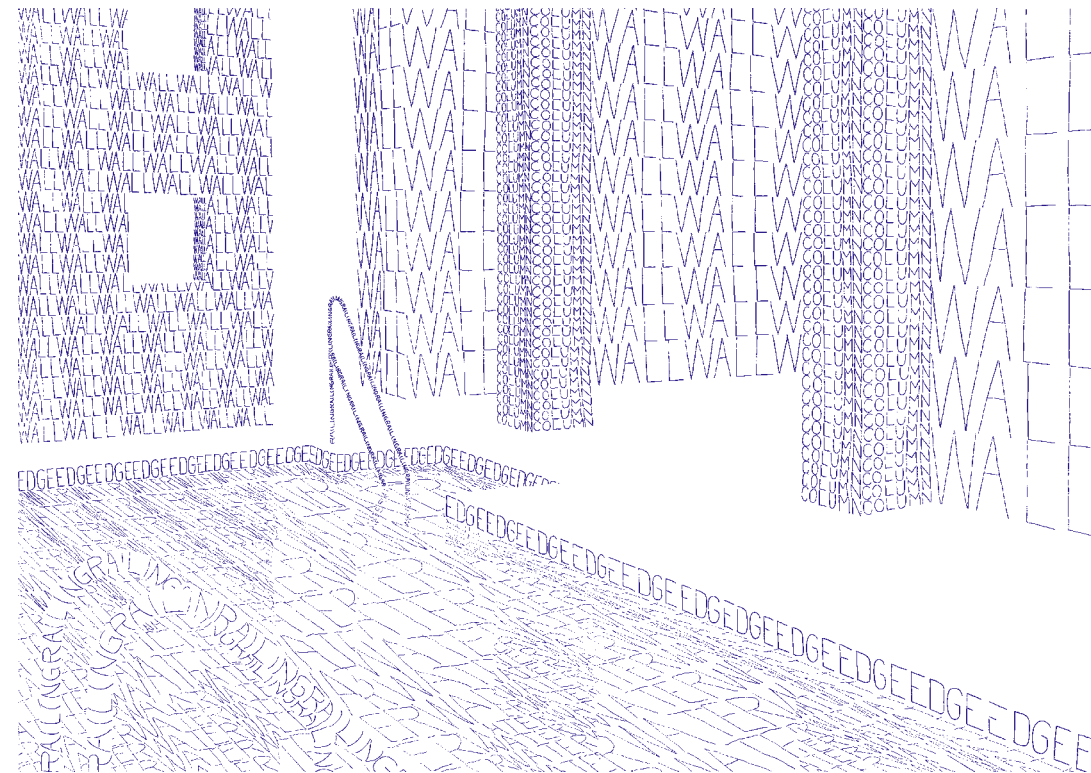
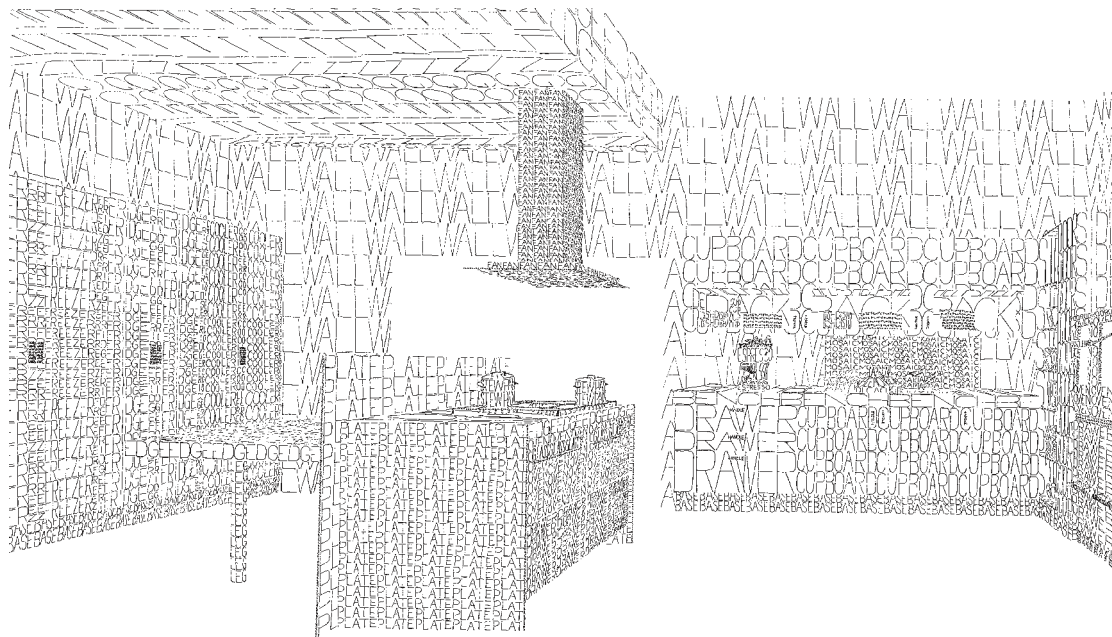
AMODERNDAYMANTRA
 (Ink drawing, 72 x 102 cm)
 26teckningar Repetition as Desire Creation

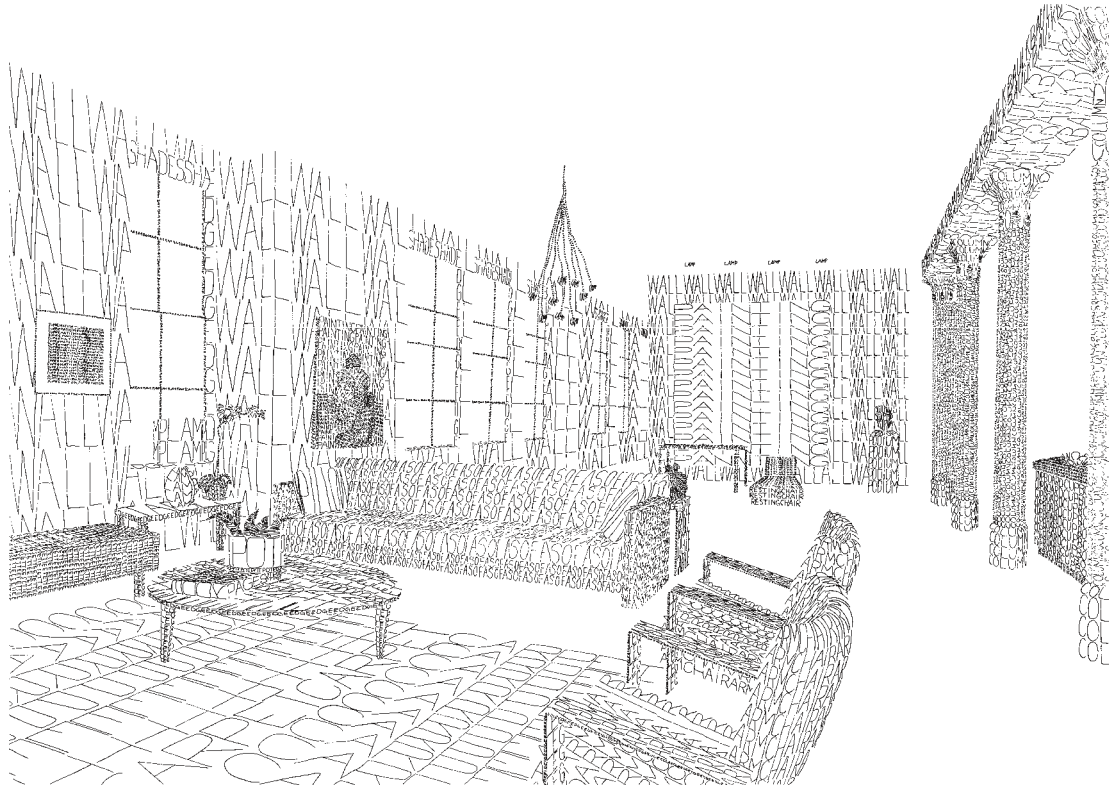


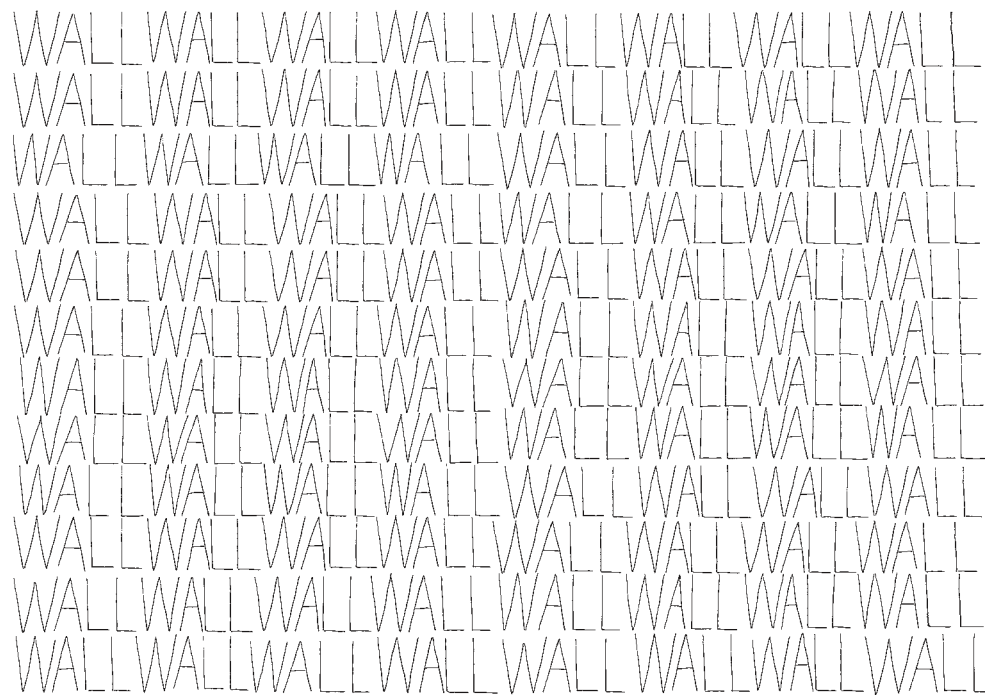








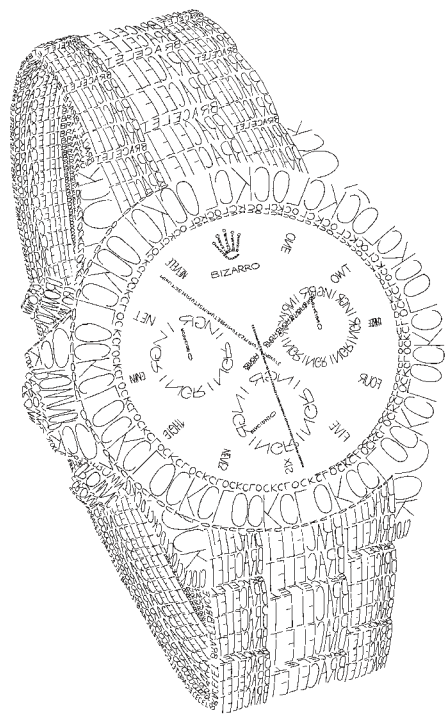






HUNDKATT
40 (sculpture 75 x 80 x 45 cm)

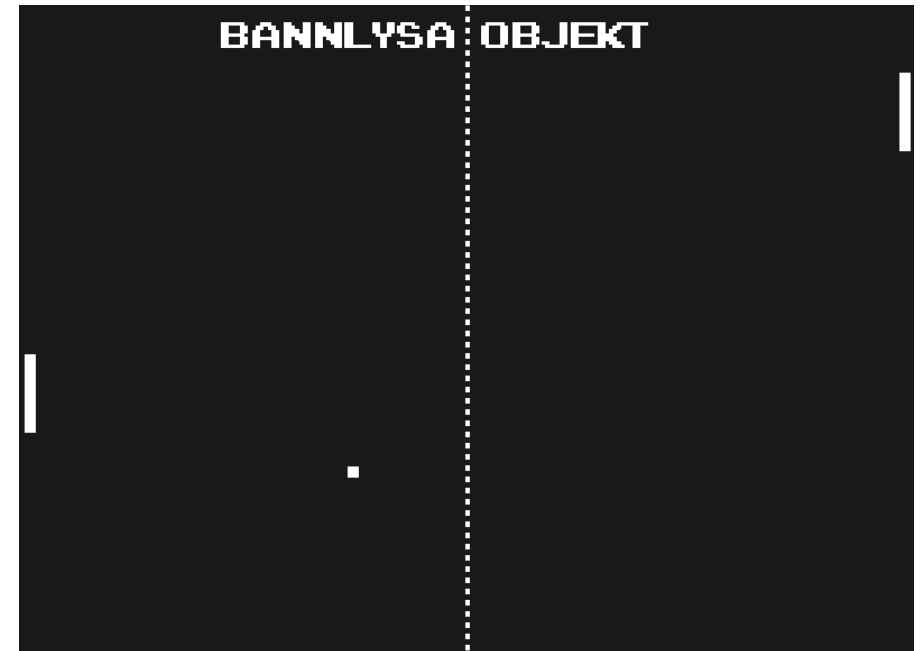




rolexBIZARROrolex
 (Ink drawing, Diptych, each 102 x 72 cm)
 In the Bizarro world, a cube-shaped planet known as »Htrae«, society is ruled by the Bizarro Code,
 which states that it is a crime to do anything well or to make anything perfect or beautiful.



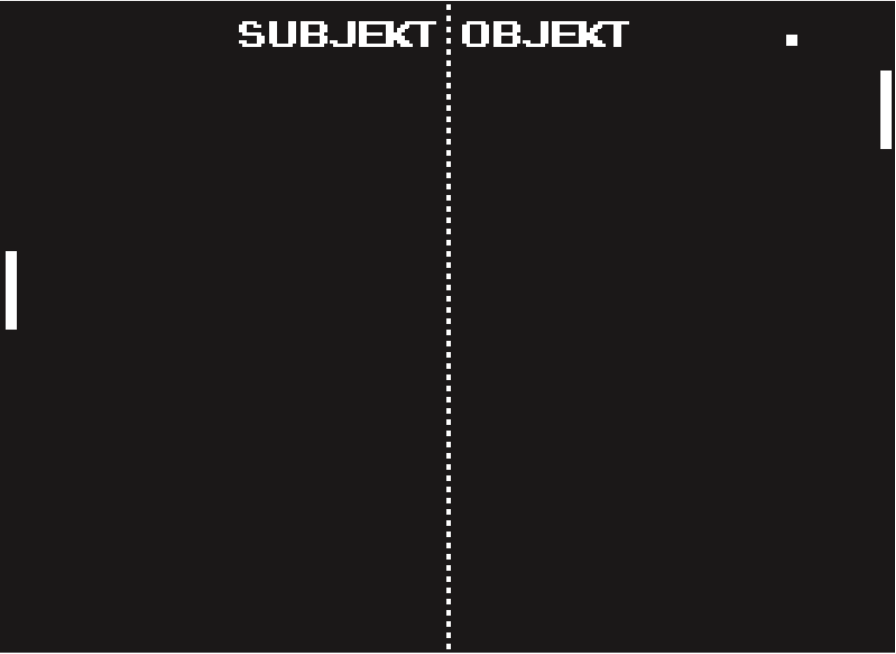
KNIVHAND (The Son)
 (Mechanoid, life-size boy and table)
 Frustration plays



STRUCTPONG

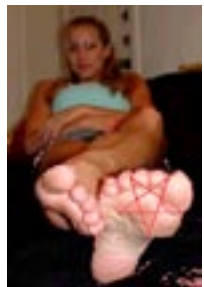
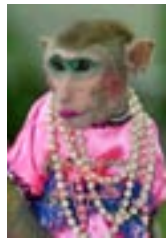
(computer game)

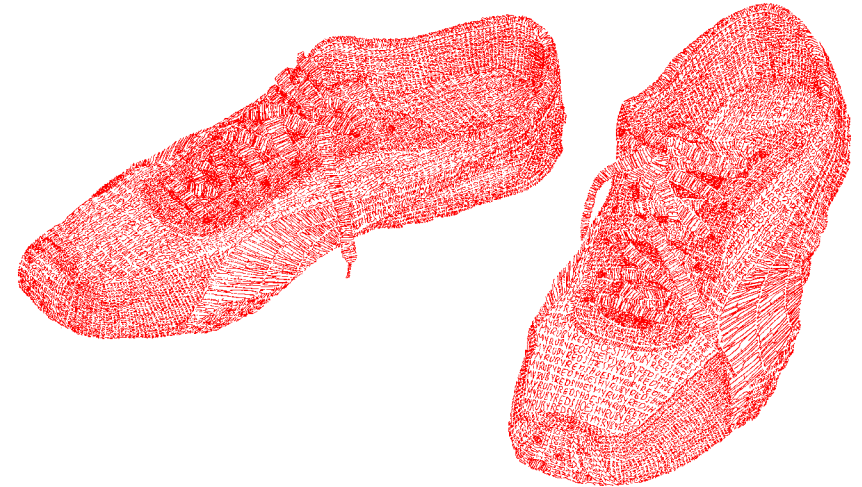
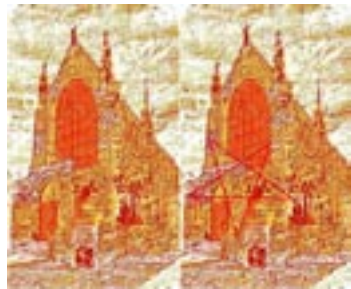
The Cartesian gap: »How can an immaterial mind cause anything in a material body, and vice versa?« 45



HELLHUNT
(computer program, »A paranoid web spider searching for the Devil on the net«)

The HellHunt piece is more about the mechanics of the mind than it is about computer vision. But when the paranoia of the world's different cultures is combined with new technology then it can become really problematic. The HellHunt piece shows that such a projection is in the mind of the beholder. It is a projection of what you want to find in a picture and not what is actually there. During the course of our history we have lived with the belief of secret societies and powers out to overthrow our way of life. These suspicions have often led to catastrophic results with the world war two as one peak. Therefore it is not the conspiracy theories that are interesting, it is the theories about conspiracies.





MYRUBYREDSHOES

(Ink Drawing 72 x 102 cm)

'There's no place like home, there's no place like home, there's no place like home'



NERDNERD

(silicon-mounted photograph)

52 Sewn together clothes

52



BRITNEY_HELL_SMALL_SCREEN

(movie, a macabre dance with the pentagram)

»The Mulholland« experiment in the early 70's wired ten kids to electroencephalograph (EEG) machines (which measure brain wave activity) and sat them down in front of their chosen favourite programmes. He expected to see plenty of fast beta waves, which would indicate that they were actively responding to something (as is produced when reading or during conversation); instead all he could find were the slower alpha waves of the kind found when a person is in a coma or put in a trance where the subject is not interacting with the outside world at all.«

53



LOCUST

(cut and folded from 500 ml cans)

Did you know that Coca-Cola can be read in a mirror and then spells in Arabic: »No Muhammad No Mecca«?

Biografi

Thomas Broomé

Född i Malmö, 1971
Bor och arbetar i Stockholm
www.thomasbroome.com

Studier vid:

1993 - 1996 Konsthögskolan Valand
1996 - 1997 Fine arts and new media, Göteborgs Universitet
1997 - 1999 Konstfack, Fri Konst, Stockholm
Arbetar för närvarande som lärare i
Fri Konst på Konsthögskolan Valand, Göteborg

Utställningar i urval:

2006
aModernDayMantra, Borås Konstmuseum
2005
Touching the invisible, ICA, London, England (smart studio)
How An empty vessel moves, 300 m3, artspace, Göteborg
Moscow Biennale: I Click therefore I am, Moskva, Ryssland (smart studio)
2004
Abstract vs. Realism, ALPHAarte Gallery, Brugg, Schweiz
Touching the invisible, Ludwig museum, Budapest, Ungern
KnifeHand [the son], Avesta Art
Nextfest, Wired, San Fransisco, USA
Museo de Bellas Artes, Santiago de Chile (smart studio)
2003
Centre de Pompidou, Paris, Frankrike (smart studio)
Museu da Casa Brasileira, Sao Paulo, Brasilien (smart studio)
Konst-TV, Moderna museet, Dunkers kulturhus
Thomas Broomé, Hlemmur Gallery, Reykjavik, Island
Locust Subbau, Göteborg
Aaargh Edsvik konst och kultur, Stockholm
Stockholm Art Fair (Maria Bonnier-Dahllins stiftelse)
2002
Locust SOC, Stockholm
Electrohype Malmö konsthall, Malmö
After-shopping Kulturhuset, Stockholm
2001
Lords of Legacy Art Node, Stockholm
Ars Electronica Linz, (smart studio)
CRAC Liljevalchs konsthall, Stockholm
2000
n2Art, nordic internet exhibition
Electrohype Malmö
Expo 2000 världsutställningen, Hannover, (smart studio)
Viva Scanland Belfast

Stipendier i urval:

Konstnärsnämndens arbetsstipendium, 2004
Maria Bonnier-Dahllins Stiftelse, 2002
Konstnärsnämndens arbetsstipendie, 2002
Ulla Fröberg-Cramers stiftelse, 1999
Helge Ax:son Johnson stiftelse, 1998
Stiftelsen Wilhelm och Martina Lundgren, 1995
Meda stipendiet, 1994
Otto & Charlotte Mannheimers stiftelse, 1994

Föreläsningar i urval:

Konst TV Dunkers kulturhus, MOVE Borås Konstmuseum, *Forum Moderna*, Moderna Museet Stockholm, *RAM3 & 4* Estland och Finland, *ArtistTalk* Moderna museet Stockholm, *Verk mellan entropi och extropi* Electrohype Malmö, Norköping Campus, Campus, *Art as a bastard to science* BAC Visby föreläsning i samband med *Equator* Stockholm, *Konst/teknologi* Arkitektögskolan, Stockholm

Publikationer:

ModerMantra Thomas Broomé, Borås Konstmuseum, 2006
Samtidskonst för lärare, Moderna Museet, 2005
Svensk konst nu: 85 konstnärer, SAKs årsbok, Sophie Allgård och Estelle af Malmberg, 2004
Touching the invisible, Smart studio on Europe tour (Budapest, Moscow, Oslo, Berlin, London), 2004
NextFest, Wired magazine, 2004
Avesta Art, 2004
Arrrgghh, texter av bl.a. Ana L. Valdes, Fredrika Spindler, 2003
Action Works, 2003
Electrohype 2002, texter av Maria Hellström, 2002
Lords of Legacy, texter av Thomas Broomé och Lotten Wiklund, 2001

Artiklar i urval:

Otäckt - och absurt komiskt, Kristina Hermansson, GP
Konst-svängen, Nils Forsberg, 00tal #13
Thomas Hellhunter, Lotten Wiklund, Mars 3/2003
CD-rom vs. Internet art, Karin Wagner, Katalog journal of photography and video, vol 15 no 1
Coca Cola og, Jón B.K. Ransu, Morgunbla_i_...
Övertygelser med finurlig spets, Håkan Nilsson, DN
Skönhet ytterligare ett varv, Fred Andersson, SvD
Thomas Broomé, Anders Olofsson, www.konsten.net
Gränserna gäller inte för alla, Lars O Ericsson, DN
Hellhunt, Glänta 1.02
Bilden av människan..., Charlotte Bydler, Aftonbladet
Viva Scanland, Eoghan McTigue, Nu: The nordic art review, vol 2 no 5/00

English
translation:

ISBN 91-
973986-
7-5

Thomas Broomé
ModernMantra
Borås Konstmuseum
28/1—5/3 2006

Utställning:

Curator: Elisabet Haglund
Teknikansvarig: Joakim Stålnacke
Tekniker: Robert Svensson, Lennart Berntsson,
Andreas Kröldrup och Claes Wittnäs
Pedagogik: Björn Perborg
Information och marknadsföring: Marie-Louise Weise
Produktion: Thomas Broomé

Katalog:

Grafisk form: Martin Frostner
Satt i Mani och Avenir, papper från Arctic paper
Tryck: Etcetera Offset AB, Borås
Översättning: Kim West
Copyright © 2006 Thomas Broomé, Borås Konstmuseum
Copyright © Texter: Författarna
Copyright © Fotografier: Thomas Broomé utom
NerdNerd/Tobias Sjödin, HAEWM/Jesper Toss,
KnivHand/Göran Boardy, Brainball/Mathias Lindqvist,
Technichus

Ett speciellt tack till:

Kerstin Olsson, som med hjälp av Konstnärsnämndens
assistentstipendium, varit en ovärderlig resurs i tillkomsten
av denna utställning.

Tack till följande personer och institutioner:

Konstnärsnämnden, Konstnärliga Fakulteten GU, Smart Studio/
Interactive Institute, Västra Götalandsregionen, Maria Bonnier-
Dahlins Stiftelse, Hasse Persson, Elisabeth Lundgren,
Olof Bendt, Looove Broms, Fredrik Petersson och Lena Malm

boras  konstmuseum

 BORÅS STAD