



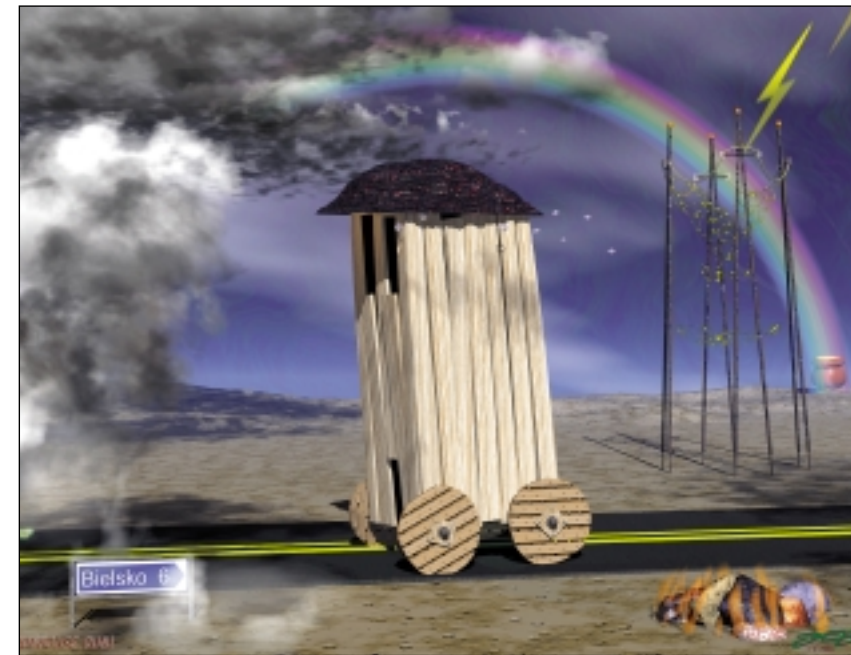
*Dette billede er lavet i starten af 1999. Det er en hyldest til „alle tiders guitarist“, Jimi Hendrix. Jimi Hendrix selv er et fotografi fra CD-hæftet til „First Rays of the New Rising Sun“ – resten er ren 3D. En stor rolle i dette billede spiller programmet Auto\*des\*sys Form\*Z, hvor „stikflammen“ fra guitaren er lavet.*



*Jens Erik Bygvraa er ikke prototypen på en digital kunstner. Men i computeren har han fundet nogle af de muligheder, han altid har stræbt efter i sine billeder.*



*Jens Erik Bygvraa er ved at lægge sidste hånd på sin hjemmeside [www.jebsign.dk](http://www.jebsign.dk) – den er i sig selv et eksempel på hans kunstneriske stil.*



*Runhouse hedder dette billede, som er opbygget i programmet Bryce. Det var et stort arbejde at lave billedet, når tingene lige pludselig begynder at opføre sig underligt, fortæller Jens Erik Bygvraa. I Bryce er der en „Lav regnbue“-funktion – men den drillede. Så regnbuen her er bygget op af 18 forskellige farvede ringe. Billedet er „ren“ 3D – uden skyggen af fotografier.*

# Kunsten er blevet

# D I G I T A L

Jens Erik Bygvraa har lavet billeder i næsten 30 år – men det var først, da han stiftede bekendtskab med en computer, at hans billeder blev helt, som han gerne ville have dem

Af Flemming Sørensen  
[fls@djh.dk](mailto:fls@djh.dk)

Det er langt ude vestpå. Rigtig langt. Der er kun omkring 25 kilometer til det vilde Vesterhav. Ste-det hedder Grønberg, men det er så småt, at det ikke engang har eget postnummer. Postnummeret er 6971 Spjald – så langt ude er det.

Her holder grafiker og billedkunstner Jens Erik Bygvraa til. I et stort skrummel af et hus, hvor der er masser af plads til atelier, værksted og galleri i stue-tagen. I et kreativt miljø sammen med livsledsageren Jane Carstens, som også arbejder med billedkunst.

Men i dag er det stort set kun Jane Carstens, der svinger penslerne. Jens Erik Bygvraa har flyttet sin kreativitet en etage op – og udfolder den nu hovedsagelig på computeren. Han er gået digitalt.

– Jeg har altid haft et skeptisk forhold til compu-tere. Det var ikke lige mig. Men i 1995 fulgte jeg et halvt års kursus på Herning Tekniske Skole, hvor der gik noget op for mig – nemlig at computeren både kunne bruges som en fortsættelse af mit faglige om-råde som grafiker og kunne bruges som et kunstnerisk redskab. Og ja, så var jeg vel solgt. Selv om jeg fra starten først skulle lære, hvordan man overhovedet tændte for sådan en.

## Sin egen virkelighed

Jens Erik Bygvraa er absolut ikke indbegrebet af en digital kunstner. Han nærmer sig med hastige skridt de 50 år, bor næsten så langt fra stenbroens cafeer, som man overhovedet kan komme, han har en uddannelse inden for kunst – og har bestemt ikke fået arbejdet med computere ind med modermælken.

– Jeg har altid lavet billeder. Man kan sige, at det hele altid er foregået i en selvskabt virkelighed. Jeg forsøger at lave noget, som ser naturligt ud, men som alligevel ikke helt er det. Og denne selvkonstruerede virkelighed har jeg vel befundet mig i hele tiden, for-tæller Jens Erik Bygvraa.

Han er uddannet på Kunsthåndværkerskolen i Kol-ding helt tilbage i 1971, inden for tegning og grafik. Og siden har han efteruddannet sig på de grafiske af-delinger på Kunstakademiet i Århus og Kunstakade-miet i Kraków i Polen.

De fleste af hans billeder fra før 1995 er udført som dybtryk i zinkætsning. Disse arbejder er præget af nogle meget detaljerede motiver i streg. Nede i værk-stedsrummet står den kraftige polske grafikpresse, de grafiske arbejder er trykt på. Den er blevet lidt støvet de senere år...

## Ligner næsten fotografier

– I virkeligheden har jeg vel altid forsøgt at udtrykke det samme gennem mine billeder. Nu kører jeg det videre på computeren. Jeg startede med Illustrator, så blev det Photoshop, og nu arbejder jeg mest i 3D-programmer. Her har jeg opdaget de bedste mulig-heder for at give min selvskabte billedverden både lys, skygge og rumlighed, siger han.

– Jeg er nået dertil nu, at jeg kan begynde at lave de billeder på computeren, jeg har inde i mit hoved. Meget af det, jeg laver, ligner næsten foto-

grafier i dag – selv om man godt kan se, at det er det ikke.

Allerede i tiden på Kunsthåndværkerskolen i Kol-ding gik Jens Erik Bygvraa ofte sine egne veje.

– Det var en spændende tid, hvor jeg lærte meget. Men jeg tror da også, det var spændende for lærerne, for det var ikke altid, jeg gjorde lige det, de havde reg-net med. Men det endte lykkeligt. Jeg fik oven i købet et legat fra en guldsmed for min indsats. Det brugte jeg til at køre til Frankrig og studere hulemalerier, for-tæller han.

Uddannelsen blev også brugt til noget. I en periode på fire år var Jens Erik Bygvraa ansat på reklameafde-lingen på Vejle Amts Folkeblad. I denne periode udvik-lede han bl.a. et talent for at tegne karikaturer.

## Inspiration fra Polen

Men kunsten kaldte. I 1980 gik turen til Kunstakade-

miet i Århus, den grafiske afdeling, en del af tiden med den århusianske multikunstner Hans Krull som lærer.

Derefter som udvekslingsstuderende på kobber-stiksafdelingen på det Statslige Polske Kunstakademi i Kraków, hvor der altid har været et meget kreativt, kunstnerisk miljø. Dengang så verden ganske anderle-des ud, end den gør i dag.

– I slutningen af 1981 blev der indført militær undtagelsestilstand. Det var absolut ikke morsomt. Så jeg drog hjem igen. Vi var en flok udlændinge, der næsten måtte snige os ud, og jeg havde på fornem-melsen, at vi nærmest nåede sidste tog til Wien.

Der skete ting og sager i Polen. Så i 1986-87 gik turen tilbage til Kraków, hvor den fik på de høje kunst-neriske nagler.

– Det var så inspirerende. Der var spænding, in-tensitet, en hel del anarki og masser af initiativ. Der blev lavet grafik næsten i døgn-drift. >



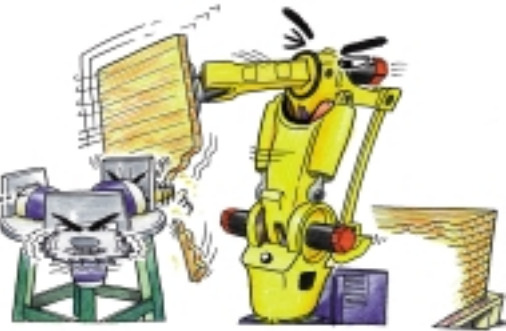
Udgangspunktet for dette billede er musikalsk.

Titlen er Miles – udgangspunktet er Miles Davis, „manden med hornet“. Billedet er lavet i Bryce. Krukker og metallflammer er lavet med udgangspunkt i profiler, lavet i Illustrator, importeret i Form•Z og roteret 360 grader.

Tilsyneladende er der sket en computerfejl ved importen i Bryce. I henhold til 3D-dogme-reglerne har Jens Erik Bygvraa valgt at lade fejlen blive stående, som en forstærkning af billedudtrykket.



Denne tegning af en værktøjsmaskine viser Jens Erik Bygvraa som mere traditionel illustrator. Den slags kan han også – og han udfører gerne bestillingsopgaver på illustrationer.



## Computerkunst et nyt medie

Turen går fortsat til Kraków med jævne mellemrum. Hvert tredje år er der en stor international grafikudstilling, som Jens Erik Bygvraa og Jane Carstens drager afsted til.

– Sidste gang, vi var dernede, var der rigtig meget computerkunst repræsenteret. Jeg synes, der sker meget ude i den store verden. Her har man for længe stået fået øjnene op for de kunstneriske muligheder i computermediet.

– Herhjemme har jeg det indtryk, at det kniber med at få anerkendt computerkunst på de store censurede udstillinger. Fotografiet er kommet med, så hvorfor ikke rent digitale billeder? Er de mere „uvirke-

lige“, eller er det „bare en computer, der har lavet det“? Det er nok ukendt område for de fleste kunstnere – måske har de endda noget imod computere, siger han eftertænksomt.

For at have et udstillingsvindue er Jens Erik Bygvraa ved at lægge sidste hånd på en hjemmeside, hvor han præsenterer sin digitale billedverden. jeb-sign.dk bliver adressen.

## Som en regnorm

– Jeg henter meget inspiration i musik, film og foto – men også i anden kunst og i litteratur. Engang imellem kan jeg sammenligne mig selv med en regnorm: Der kommer noget ind i den ene ende, så bearbejder

jeg det – og der kommer noget ud i den anden ende, fortæller Jens Erik Bygvraa med et smil.

– Jeg er selvfølgelig præget af den tid, jeg er vokset op i. De unge i dag er jo langt mere „inde“ i det digitale rum. – Men jeg forsøger at lave et udtryk, som ligger lidt væk fra den perfektionisme, som ellers præger computerverdenen. De billeder jeg laver, må gerne se lidt slidte eller brugte og bøjede ud.

– Det slidte, brugte og bøjede har oplevet noget, været igennem noget. Der er sket noget med det. Ligesom der er sket noget med os gennem tiden. Alting skal netop ikke være i orden. Det er det jo ikke i den virkelige verden, heller ikke i computerverdenen, konstaterer han. #



For Jens Erik Bygvraa kastede sig over computeren havde han gennem næsten 25 år arbejdet med mere traditionelle grafiske arbejdsmetoder. Billedet „Wannsee“ stammer fra 1987.

## Arbejder på PowerMac

Jens Erik Bygvraa udfører sine digitale kunstværker på en PowerMac 7300 med en 200 mHz processor. Han har to harddiske på henholdsvis en og to gigabyte – og de bliver hurtigt fyldt op.

– Jeg tror, det er godt ikke at have for meget plads. Man fylder det bare op – og så bliver det svært at holde styr på tingene. Nu er jeg nødt til at rydde op jævnligt – og så brænde en cd med mine færdige ting. Det fungerer med min måde at arbejde på, og desuden er der heller ikke lige råd til at indkøbe nyt udstyr, siger han.

Alle arbejder bliver lavet i en opløsning på 180 dpi – og kørt ud på hans Epson A2 printer. Det giver en ganske god kvalitet – men det kan også nemt tage op mod en halv time at printe en enkelt side i stort format.

## Tredimensionel virkelighed

Det er 3D-programmet Bryce, der er Jens Erik Bygvraas foretrukne værktøj, men han har også gang i andre programmer, bl.a. Illustrator og Form•Z. Og inden nogle af hans værker bliver kørt ud på printeren, er det Photoshop, det sidste arbejde foregår i.

– Det er i Photoshop, jeg bedst kan styre farverne. Og så er det jo i øvrigt et fantastisk program, siger Jens Erik Bygvraa.

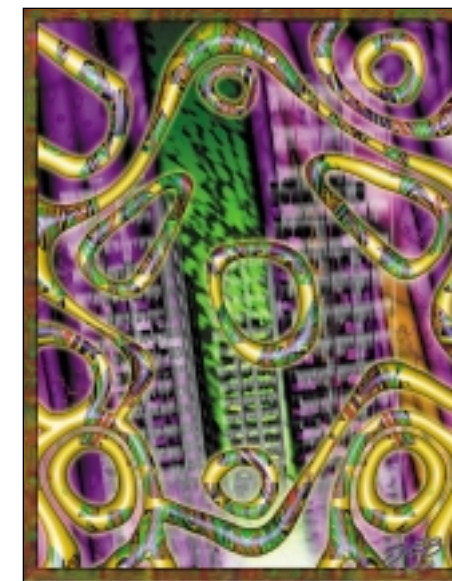
– Men det er Bryce, jeg arbejder mest med. Her kan jeg skabe den tredimensionelle virkelighed, jeg stræber efter. Det er nemt at arbejde med, og bruger-

fladen er et rent kunstværk ved siden af andre 3D-programmer. Da det egentlig er beregnet til at skabe flotte landskabsscenerier med, er modelleringsværktøjerne ikke helt så udbyggede, så jeg kombinerer det med Form•Z og et nyt program, Amorphium, der er god til uregelmæssige former.

– Jeg har arbejdet med 3D siden 1997, og med den kombination af programmer, jeg bruger nu, begynder jeg for alvor at kunne lave de ting, jeg forestiller mig. Dog kan det næsten svimle for én over alle de muligheder, der åbner sig under arbejdet, siger han.

– 3D-programmer fungerer på den måde, at man bygger billedet op på skærmen med skeletformer, tildele dem overfladetexturer, bestemmer atmosfæreforhold og sætter lyskilder op. Så sættes programmet til at rendere, eller „fremkalde“ billedet, og så kan man godt begynde at finde kaffekoppen frem, eller måske ligefrem campingudstyret, siger Jens Erik Bygvraa.

En af de tungeste opgaver, han har sat sin computer til, var arbejdet med billedet „Heart of Matter“. Her tog renderingsarbejdet mere end otte dage.



Titlen på denne Photoshop-collage fra 1996 er Dancing Fools



Heart of Matter er titlen på dette værk, der blev til i efteråret 1998. Hovedelementet i billedet er en flymotor, samlet op af englænderne fra et nedskudt tysk fly i Frankrig i maj 1918. Billedet har ligget på „mentalt lager“ i lang tid, før det fandt sin plads her. – Der er gjort unævnelige ting ved det indscannede billede i Photoshop, før det er sat ind som 2D-element i Bryce. Resten er kullisser. Der er intet bag facaderne, ikke noget med kamerarundture her. 2. sal til venstre ser ud til at være ledig – var det ikke noget, spørger Jens Erik Bygvraa.