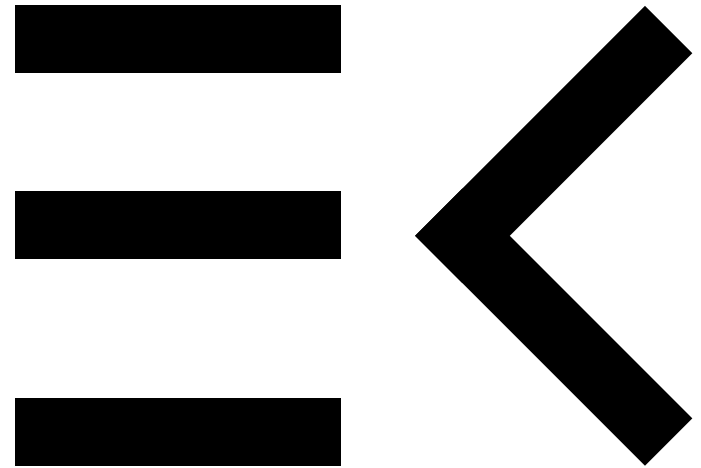
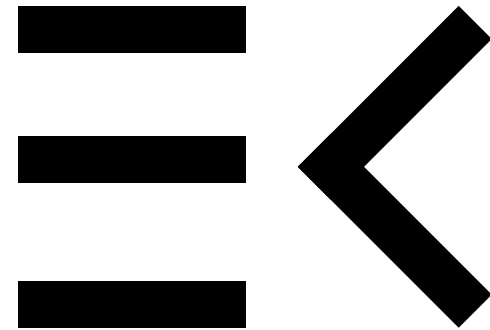


ELEKTRONISK KUNST I NORGE



ELEKTRONISK KUNST I NORGE



ELEKTRONISK KUNST I NORGE

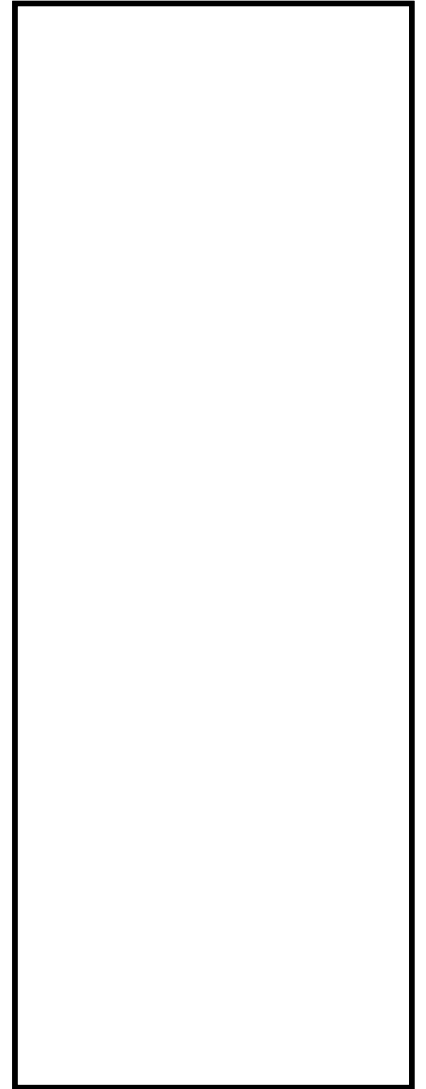
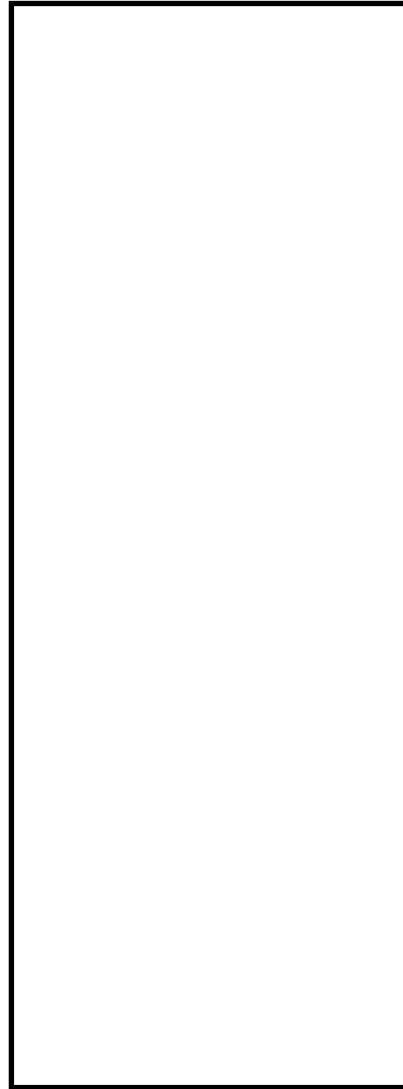
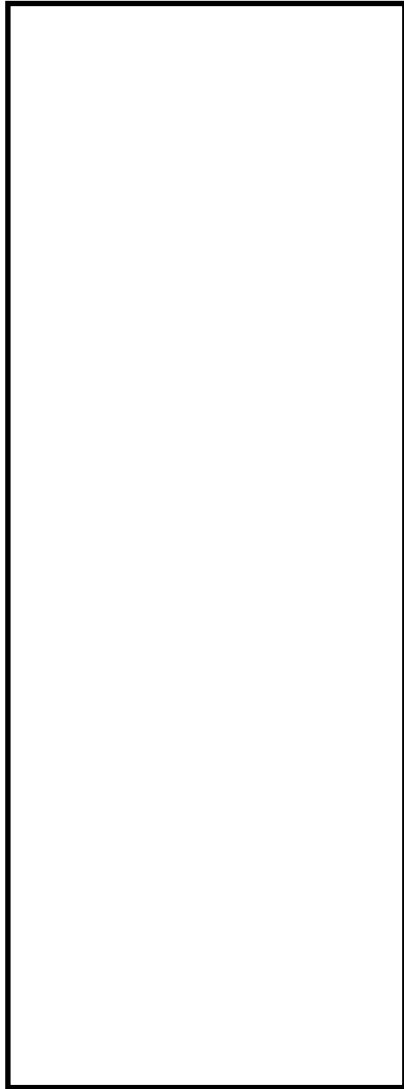
Elektronisk Kunst i Norge

All rights reserved. This book or any portion thereof may not be reproduced or used in any manner whatsoever without the express written permission of the publisher except for the use of brief quotations in a book review.

Printed in Norway
First Printing, 201

ISBN 0-9000000-0-0 (Print)

INDEX



I N T R O

ELEKTRONISK KUNST I NORGE

Av Ståle Stenslie og Jøran Rudi (ed)

Boken ELEKTRONISK KUNST I NORGE er den første kunsthistoriske oversikt over verker, visning og bruk av elektronisk kunst i Norge fra 1960 frem til i dag (2016).

Publikasjonen har til formål å bli den første samlede kunstteoretiske, -historiske og -faglige publikasjon om den mer enn 50 år lange historien til kunstfeltet elektronisk kunst. Til tross for omfattende praksis og historie er feltet viet påfallende lite oppmerksomhet fra andre enn de mange kunstnere som arbeider innen elektronisk kunst. Til dels er norske elektroniske kunstnere mer kjent i utlandet enn i Norge. De har vunnet flere internasjonale priser, stilt ut ved de største biennaler og fått oppmerksomhet i visuelle medier som fjernsyn og radio. Allikevel er ikke historiene deres samlet før nå.

Boken er organisert som et historisk og kunstnerisk narrativ over verk, utviklingstrekk og samtidige kontekster.

Den kunstneriske, kulturelle og faglige målsettingen med boken er i) kunstfaglig presentasjon av norsk elektronisk kunst fra 60- tallet og frem til i dag, ii) å være en kunsthistorisk dokumentasjon av skjellsettende, men ofte oversett praksis i Norge gjennom de siste 50 år, og iii) utgi en kunst-teoretisk relevant publikasjon for billedkunst feltet.

K U N S T N E R E

Foto: Tove Hertzberg



ROOSNA & FLAK

Roosna & Flaks koreografiske arbeide tar utgangspunkt i menneskekroppen og dens iboende fortellinger. Kjernen i arbeidet er den dansende kroppens muligheter og begrensninger, i en konstant dialog med digitale, mentale og fysiologiske teknologier. Forestillingene deres tar for seg en bred palett av temaer, fra norrøn mytologi og internettkultur via totalitær ideologi til religiøs tro og dypøkologi. De bruker og utvikler interaktive systemer for å knytte sammen dans, musikk og visuelle elementer til integrerte sceniske uttrykk.

Gjennom hele kunstnerskapet har den franske post-strukturalisten Michel Foucaults tanker om kropp, makt og diskurs vært et viktig referansepunkt. Spesielt interessant er hvordan han ser filosofier, lover, trossystemer og vedtatte sannheter som teknologier som

former hvordan vi ser oss selv og verden omkring oss. I de seneste årene har dette blitt supplementert med en økt interesse i dypøkologi og fenomenologi, spesielt i forhold til kroppsliggjort tenkning, lytting og tilstedeværelse i rommet.

Fracture (2016)

30 minutter koreografi for fire dansere og interaktiv lyddesign. Teknologi: I forestillingen brukes akselerometere festet til dansernes håndledd eller ankler for å trigge og/eller styre deler av musikken. Systemet er programmert av Flak i Max for Live.

Hvordan ville livet ditt se ut om du hadde en tredje arm som forsøker å stjele andres handleposer? I Fracture tar koreografene for seg noe de fleste av oss tar som en selvfølge: at kroppen vår er vår egen. Hva skjer når hjernen ikke lenger klarer å sy alle sanseintrykkene våre sammen til en helhet?

Prøveprosessen startet med en undersøkelse av flyt og sverm-intelligens, og utviklet seg til en utforskning av brudd i og oppløsning av selvbilder. Inspirasjonen for dette ble hentet fra personlige minner og erfaringer hvor kroppsskjemaet har blitt dypt forstyrret. Disse bruddene er erfaringen av et skille mellom kropp og tanke, hvor noe som ellers er automatisk plutselig blir veldig vanskelig, ikke på grunn av en fysisk defekt, men som en konsekvens av en endring i persepsjon og bevissthet. I tillegg til dansernes personlige historier kom inspirasjonen fra My Beautiful Broken Brain, en både vakker og forstyrrende dokumentar av Lotje Sodderland, og boken The Body Has a Mind of Its Own av Sandra & Matthew Blakeslee. My Beautiful Broken Brain dokumenterer filmmakerens rekonvalesens etter et hjerneslag, og The Body... beskriver hvordan hjernen integrerer med utgangspunkt i forskjellige nevrologiske case-studier.

www.roosnaflak.com



"Fracture" av Roosna & Flak
Foto: Stian Herdal

Foto: Eivind Senneset



GISLE MARTENS MEYER

Startet å programmere lyd og musikk på Commodore 64 og Amiga på 80 tallet, og vokste kunstnerisk opp via demoscene og miljøer på internett, mer enn i akademisk og lokale scener. På 90 tallet studerte han informatikk på UiB og media på Høgskolen i Østfold. Samtidig var han aktiv online som undergrunns elektronika musiker. Gjennombrudd med pop-elektronika prosjektet Ugress i 2000, som turnerte Norden og Europa hele 2000 tallet, mens musikken hyppig brukt i film, TV og dataspill, noe som sakte etablerte en fulltids karriere som komponist for film, TV, dataspill og etterhvert også scenekunst. Fra 2010 mer aktiv som utøvende media-kunstner innen scenekunstheltet i Europa.

Gisle Martens Meyer arbeider som elektronisk media-kunstner med verk for scene, skjerm og nye medier.

Hans arbeider er ofte tett integrert med teknologi, sosiale medier og digital kultur, ikke bare som verktøy og plattform men også som innhold og tema. En oppvekst alene med datamaskiner, BBSer og science-fiction har etablert en ubrytelig forelskelse i dystopisk potensial i enhver både umiddelbar og fjern fremtid. Underfundige spørsmål fremstilles lett surrealistisk i en leken estetikk - en tilsynelatende naiv eskapisme skli ubekymret avgårde oppå mørkere understrømninger. Turen til det digitale helvete er full av artige distraksjoner.

There Is No Here, Here (2002)

Performance, scenekunst, musikk, video, motion graphics. Teknologi: Flermedialt, live audio / video / fler-kamera prosessering, grønnskjerm-teknologi, projeksjon, performance

En hyper-realistisk musikk-video virkelighet skapes live på scenen av en enslig musiker-hacker. Vi ser ham der, elektronika-musikeren, som en hacker, hva gjør de, taster på sine knapper og vrir på sine knotter. Men vi ser ham også langt bedre på et enormt lerret, hvor virkeligheten er en helt annen. Vi ser ham i filmer, i sosiale medier, i videospill, på digitale skjermer i skjermen, i selfier, på Instagram, på plakater, i reklamer, på date-apps... Hvor vi i virkeligheten er og hva vi ser, blir snart et stort spørsmål. Hvor foregår egentlig alt? "There Is No Here, Here" tar utgangspunkt i universene til William Gibson, science fictionforfatteren bak cyberspace, og hans dystre forestillinger om ensomme hackere i kamp med den digitale virkeligheten. Det er ikke lenger fiksjon, ikke lenger fremtid. I dag lever vi alle i disse oppdelte virkelighetene.

www.gmm.io



"There Is No Here, Here" av Gisle Martens Meyer
Foto: Eivind Senneset

Foto:



CECILIA JONSSON

Cecilia Jonsson (f. 1980, SE) mottok sin master i kunst fra Kunsthøgskolen i Bergen og det Nordiske Sound Art Programmet i 2012. I 2014 deltok hun i det finske Bioart Society's forskningsprogram for kunst og syntetisk biologi. Hennes verk har nylig blitt vist på MU Artspace, i Eindhoven, National Taiwan Museum of Fine Arts, Naturhistorisk museum i Venezia og Edifici Disseny Hub i Barcelona. Studieopphold inkluderer Triangle France, Fondazione Bevilacqua La Masa og V2_ Institute for Unstable Media. Hun er skaperen av The Iron Ring prosjektet som i 2014 vant 2a pris i VIDA 16.0, for Art and Artificial Life International Awards. Jonsson utførte en 170 meter dyp kjerneboring og stedsspesifikk installasjon på Prestefjellet for Dark Ecology-prosjektet i Kirkenes, og vant den nederlandske biokunst og designprisen i 2016. I 2017 mottok Jonsson Honorary Mention for prosjektet Haem i Hybrid

Art-kategorien i Ars Electronica.

The Iron Ring (2013)

Mens såkalt "grønn gruvedrift" tar sikte på en økologisk tilnærming til gruvedrift, utforsker The Iron Ring hvordan forurensede miner på nye kan brukes til gruvedrift av metaller. For Iron Ring prosjektet ble 24 kilo jernbelastet gress fjernet fra forurenset jernmine og omdannet til en 2 gram tung jernring.

Jern anses som veldig viktig for livet generelt og har lavere giftighet enn andre metaller. Omfattende industrielle aktiviteter eller forlatte metallminer har imidlertid forårsaket metallutslipp i økosystem opp til giftige nivåer. Såkalte jern-hyperakkumulerende planter er tolerante for uorganisk jern og kan vokse i disse ødelagte områdene. Der trekker de metallet ut av jorden for å lagre det i svært høye konsentrasjoner i røttene, stenglene og bladene. Målet om å "rense" den forurensede jorden bygger imidlertid på menneskelig interaksjon: innhøsting. Plantenes metallberikte biomasse (med andre ord, deres forurensede biologiske materialer) må fjernes fra bakken før plantene dør, og det akkumulerte metallet går tilbake til jorden. Etter at plantene er fjernet, kan nye spirer vokse for å fortsette dekontamineringsprosessen. Prosjektet utforsker mulighetene for å utnytte renseprosessen til den naturaliserte gresstypen *Imperata Cylindrica*. Iron Ring foreslår å høste gresset med det formål å trekke ut jernet som er i dette gresset. Resultatet er et scenario for jernutvinning som i stedet for å fremme destruksjon, faktisk kan bidra til miljørehabilitering av forlatte metallminer. Iron Ring-installasjonen tar de besøkende gjennom prosjektets ulike stadier før søk og feiling, i en prosess utført i nært samarbeid med smeder, forskere, teknikere og bønder. Installasjonen består av gjenstander og videodokumentasjon som rapporterer om de syv kronologiske trinnene som var nødvendig for å skape en jernring av de 24 kg gress som ble høstet fra de forurensede elvebreddene ved et tidligere dagbrudd til en jernmine i Spania.

www.ceciliajonsson.com



"The Iron Ring" av Cecilia Jonsson
Foto: Jan Sprij, Stina Glømme