

jonell

Norsk kulturråds konkurranse:

*Virtuell virkelighet og tradisjonelle
kunstneriske uttrykksformer*

Kunstnernes Hus > **24.april.99 – 23.mai.99**

"Spranget" Ståle Stenslie, Asbjørn Flo, Karl Anders Øygard,
Lars Nilsson, Knut Mork Skagen, Einar Overengset,
Stian Haugli

"Megalomania" Kenneth Korstad Langås,
Per Jonas Lindström

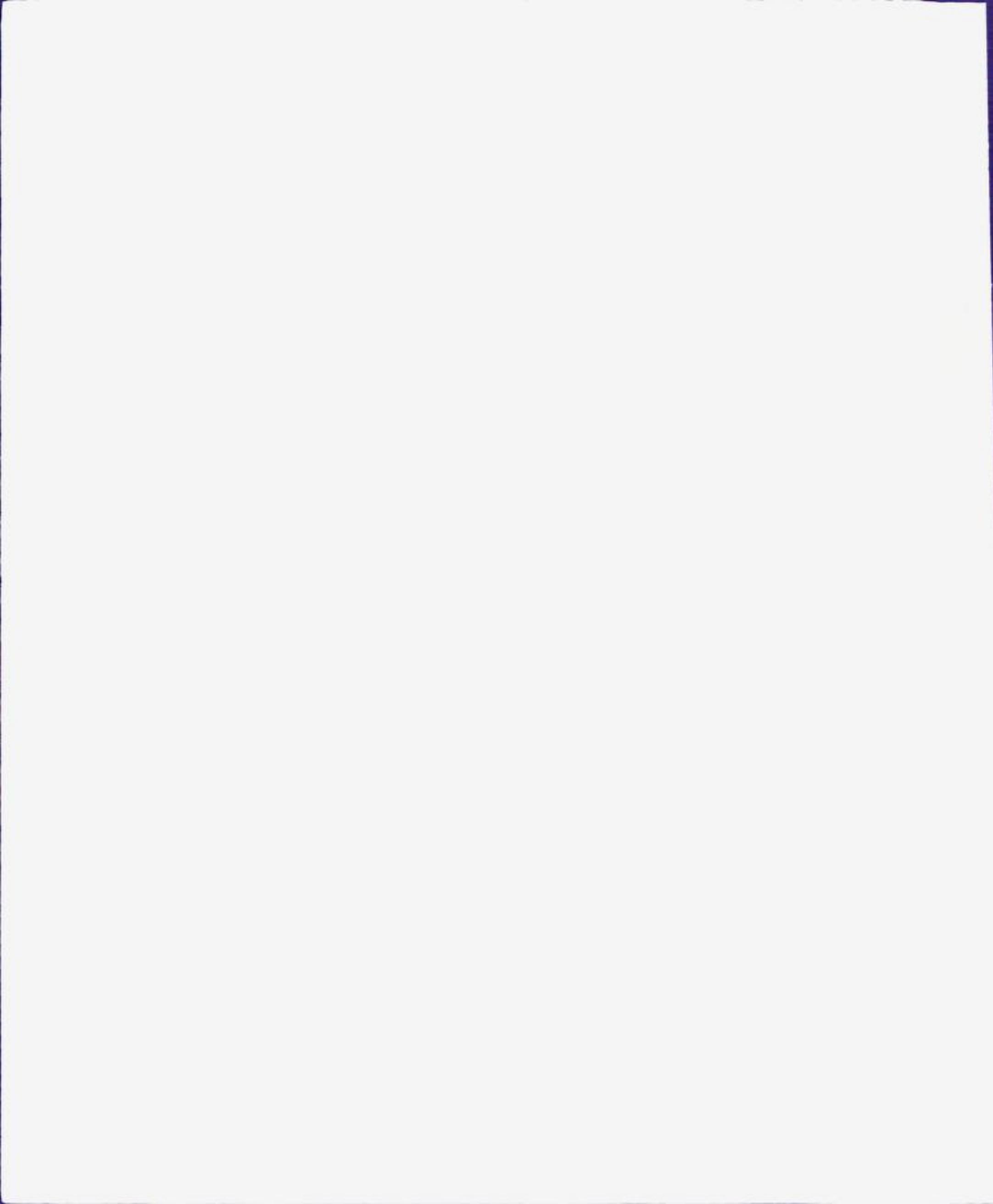
"why/how art" Kristin Bjørseth

**Norsk kulturråds
konkurranse**

**VIRTUELLE VIRKELIGHET
OG TRADISJONELLE KUNSTNERISKE UTTRYKKSFORMER**

KUNSTNERNES HUS OSLO

24. april - 23. mai 1999





Norsk kulturråds konkurranse i 1998 innen elektroniske media og video: "Virtuell virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer" faller inn under et satsningsområde som også inngår i Kunstnernes Hus' aktiviteter de seneste år. Spesielt vil jeg fremheve utstillingen "Høydepunkter fra videoens historie" i 1996, "Continuous" med Pushwagner og Sven Pahlsson, samt Kjell Bjørgeengens utstilling "Phase #1 TRUE BLANKING", begge i 1997.

Intensjonen med å vise Norsk kulturråds tre vinnerutkast i de store salene i Kunstnernes Hus er å gi plass og rom som disse interessante prosjektene fortjener.

Vår målsetning med å vise strømninger på kunstscenen innenfor området elektronisk kunst er meget ressurskrevende. Der er derfor ekstra hyggelig når vi får forespørsel fra Norsk kulturråd om et samarbeid om et prosjekt som dette: vi stiller med hus, ekspertise og erfaring. Kulturrådet arrangerer konkurranse og bærer det meste av utgiftene for gjennomføring og katalog.

Det er blitt flere og flere kunstnere de senere år som med den største selvfølgelighet tar i bruk elektroniske media i sine prosjekter, på linje med maleri og andre felt. Grunnen til dette er en større tilgjengelighet og etter hvert naturlig bruk av dette medium blant kunstnere. Fra videoens tidligste år har fortelling og kommunikasjon sammen med prosedyrer og leting etter kunstnerisk uttrykk vært sentrale stikkord. Dette ser vi i den "virtuelle kunstneriske verden" også.

Vinnerutkastene i Norsk kulturråds konkurranse er alle tre viktige bidrag til det norske kunstmiljøet og understrekker et våkent blikk for ting som rører ved samtiden og bevegelser i kunsten.

Direksjonen for Kunstnernes Hus takker Norsk kulturråd for den generøse satsning på elektronisk kunst og den tillit som vises Kunstnernes Hus med et samarbeide som dette.

Ståle Vold
Direksjonsformann, Kunstnernes Hus



NORSK KULTURRÅD

Norsk kulturråd har lang tradisjon i å satse på det nye og uprøvde innen kunst- og kulturlivet. En av hovedoppgavene til Kulturrådet er å ta initiativ til, sette i verk og støtte forsøksvirksomhet på forskjellige kunstområder. Kulturrådets satsing på kunst og ny teknologi utgjør en viktig del av dette arbeidet.

Som et sentralt ledd i denne satsingen lyste Kulturrådet i fjor vår ut konkurransen “Virtuell virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer”. I utlysningsteksten het det: “Målet er å oppmuntre til utprøving av ny teknologi i tradisjonelle sammenhenger og stimulere til nytenking og videreutvikling. Fokus på teknologi viker til fordel for kunstnerisk utnyttelse av de elektroniske medienes egenart.

Norsk kulturråd ønsker med konkurransen å stimulere til samarbeid på tvers av faggrensene - i denne omgang en kobling mellom bevegelige tredimensjonale bilder og tradisjonelle uttrykksformer som skrevet tekst, bilder, lyd og musikk.

- ↗ Hvordan kan tekstlige og musikalske uttrykk videreutvikles og «romliggjøres» med visuelle virkemidler?
- ↗ Hvordan kan den nye teknologien overskride tradisjonelle fortellerformer?
- ↗ Er interaktivitet en interessant dimensjon?
- ↗ Hvilke konsekvenser har interaktivitet for utvikling av tidsakse og handlingsforløp i kunstverk?
- ↗ Hvilket lys kaster i så fall det på kunstnerens rolle som skaper og formidler?
- ↗ Hvordan bidrar teknologien til endringer i kunstverket som autoritet?
- ↗ Er tradisjonell sektordeling på formidlingssiden relevant i denne nye konteksten?”

Juryen har bestått av kunsthistoriker Jorunn Veiteberg (leder), komponist Tor Halmrast, forsker Vibeke Kløvstad, billedkunstner Børre Larsen og kurator Jan Åman.

Vinnerbidragene ble offentliggjort på en pressekonkurranse på Kunstnernes Hus 1. september i fjor. De fleste av kunstnerne var da tilstede og presenterte sine prosjekter.

Vinnerbidraget *Spranget* av Ståle Stenslie, Asbjørn Flø og Karl Anders Øygard er en interaktiv, multi-medie-installasjon som bruker samtidssmedier til å fortolke og reformulere Ibsens *Peer Gynt*. Juryen uttalte bl a: “Vinnerbidraget innebærer en spennende bruk av virtuell virkelighet i kunstsammenheng. Selve teknikken er ikke et mål i seg selv, men er brukt med en letthet og humor, og med et spark til medieromantiske tradisjoner.”

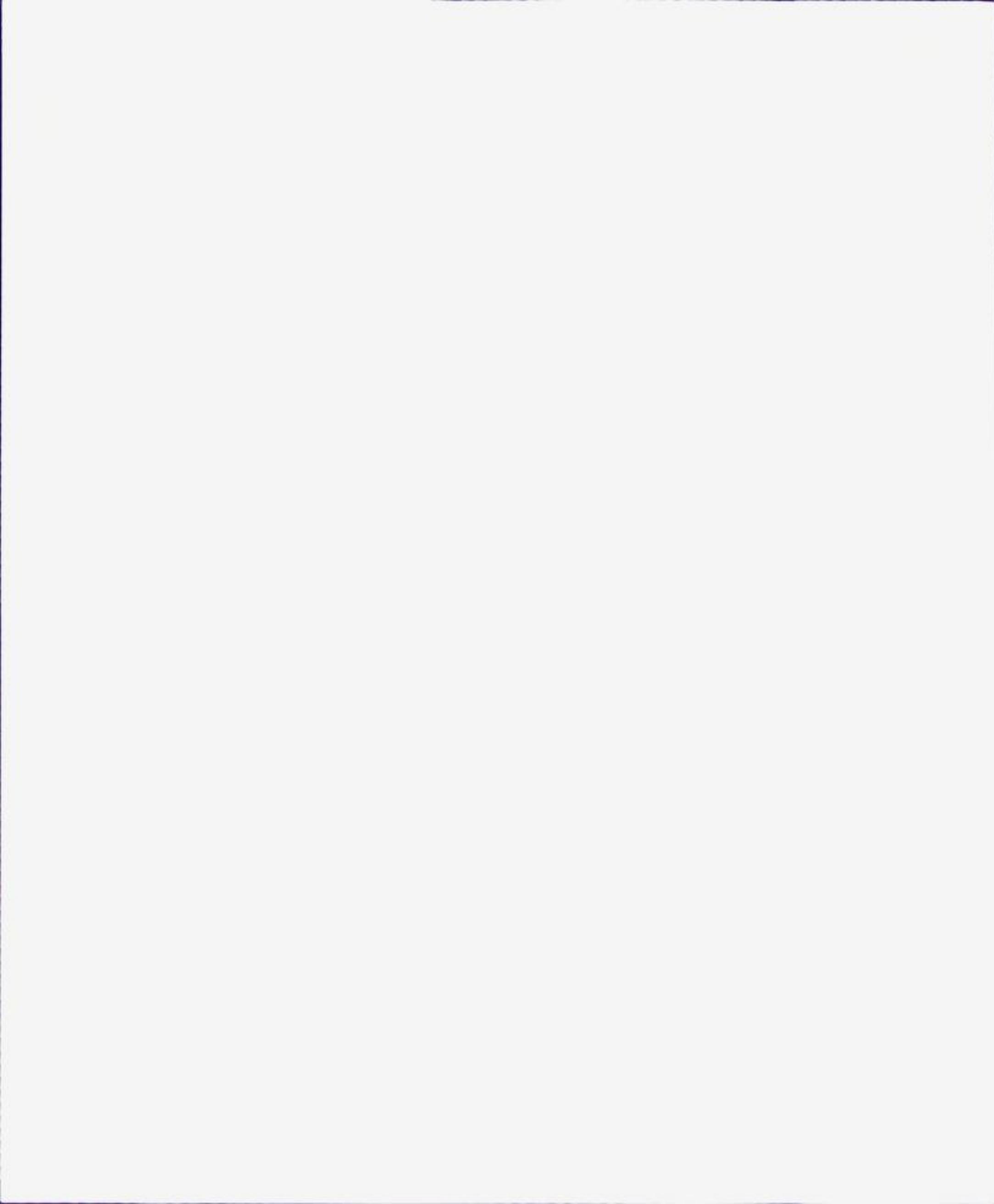
Prosjektet *Megalomania* av Kenneth Korstad Langås og Per Jonas Lindström tok annen plass. Om bidraget, som tar utgangspunkt i den urbane strukturen i Oslo, skrev juryen bl a: "Bidraget treffer på en overbevisende og "leken" måte krysningspunktet mellom ny teknologi og tradisjonell installasjon. Ideen har dessuten et stort utviklingspotensiale."

Kristin Bjørseths *prosjekt III - why/how art*, som fikk tredje premie, er en videreføring av hennes tidligere arbeider. Juryen uttalte bl a: "Dette er en enkel, men virkningsfull idé. Den har rikelige muligheter til å føre diskusjonen fra utlysningsteksten videre."

Konkurransen inngår i Kulturrådets mangeårige satsing på kunst og ny teknologi generelt og elektronisk basert kunst spesielt. Innsatsen ble intensivert i 1998 da rådet opprettet et eget program for kunst og ny teknologi som skal gå fram til 2001. Støtten som gis her, skal stimulere til utvikling av nye kunstuttrykk ved hjelp av nye medier, men også til kunstformidling gjennom nye medier. I høst mottok 27 prosjekter knyttet til bruk av informasjonsteknologi innen billedkunst, musikk, arkitektur, scenekunst og litteratur ca 2,4 millioner kroner i støtte. Prosjektene viste stort mangfold både i måten teknologien anvendes på og i hvilken kunstform det arbeides ut fra. Rundt halvparten tok utgangspunkt i billedkunst, men for øvrig var det stor spredning på de andre kunstområdene.

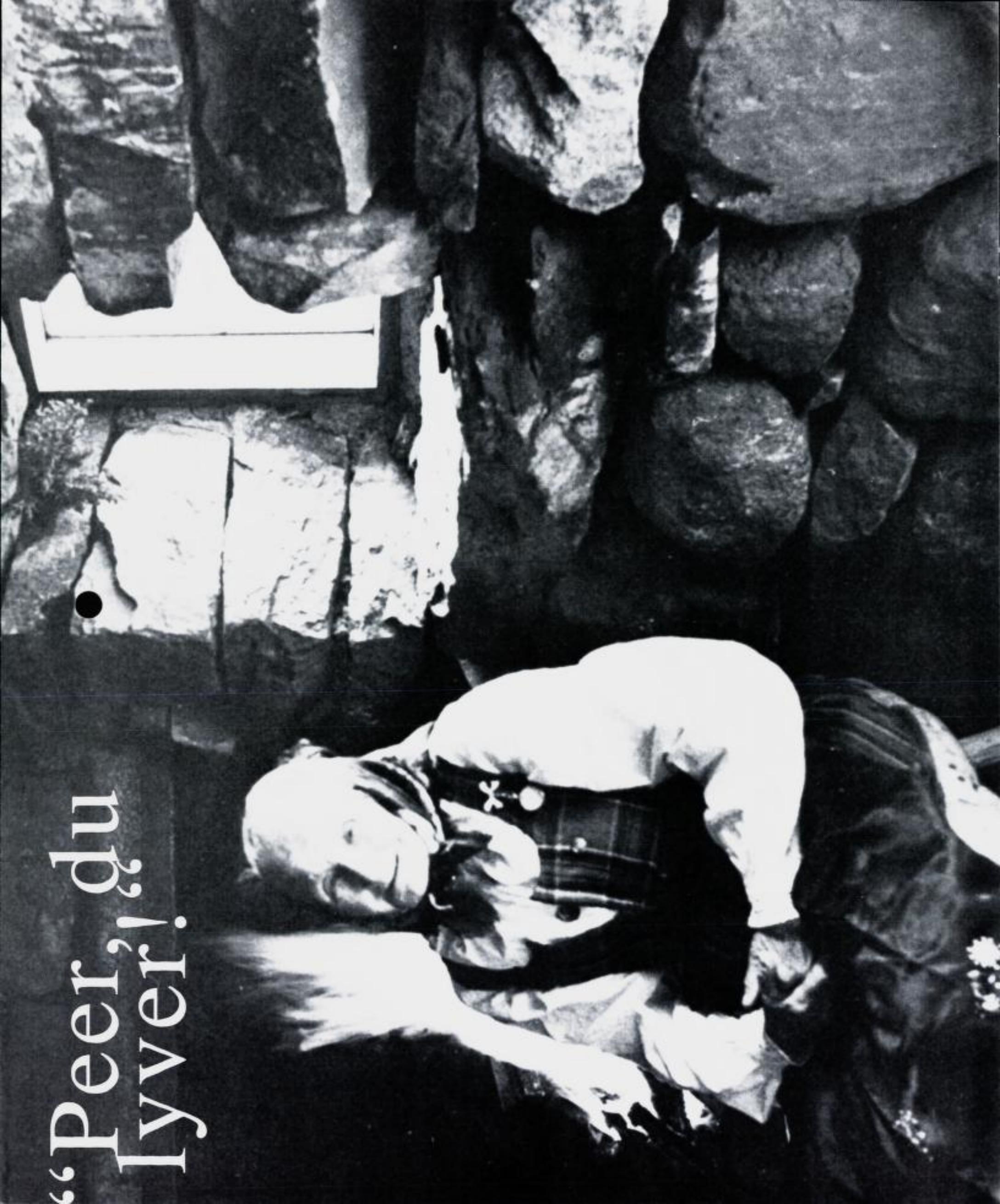
En viktig forutsetning for prosjektene som mottar støtte fra Kulturrådet, er at de nye mediene blir anvendt for å uttrykke et kunstnerisk *innhold*. Rådet ønsker å stimulere til en kunstnerisk utnyttelse av ny teknologi, og ikke primært til utvikling av teknologien for dens egen skyld. Det er den nyskapende og kreative bruken av et nytt teknologisk verktøy for å skape nye kunstneriske uttrykk Kulturrådet støtter.

Ole Jacob Bull
Direktør i Norsk kulturråd



1. premie:
“Spranget”
Ståle Stenslie
Asbjørn Flø¹
Karl Anders Øygard

Realisert
i samarbeid med
Lars Nilsson
Knut Mork Skagen
Einar Øverenget
Stian Haugli



„Peer, I
lyver!

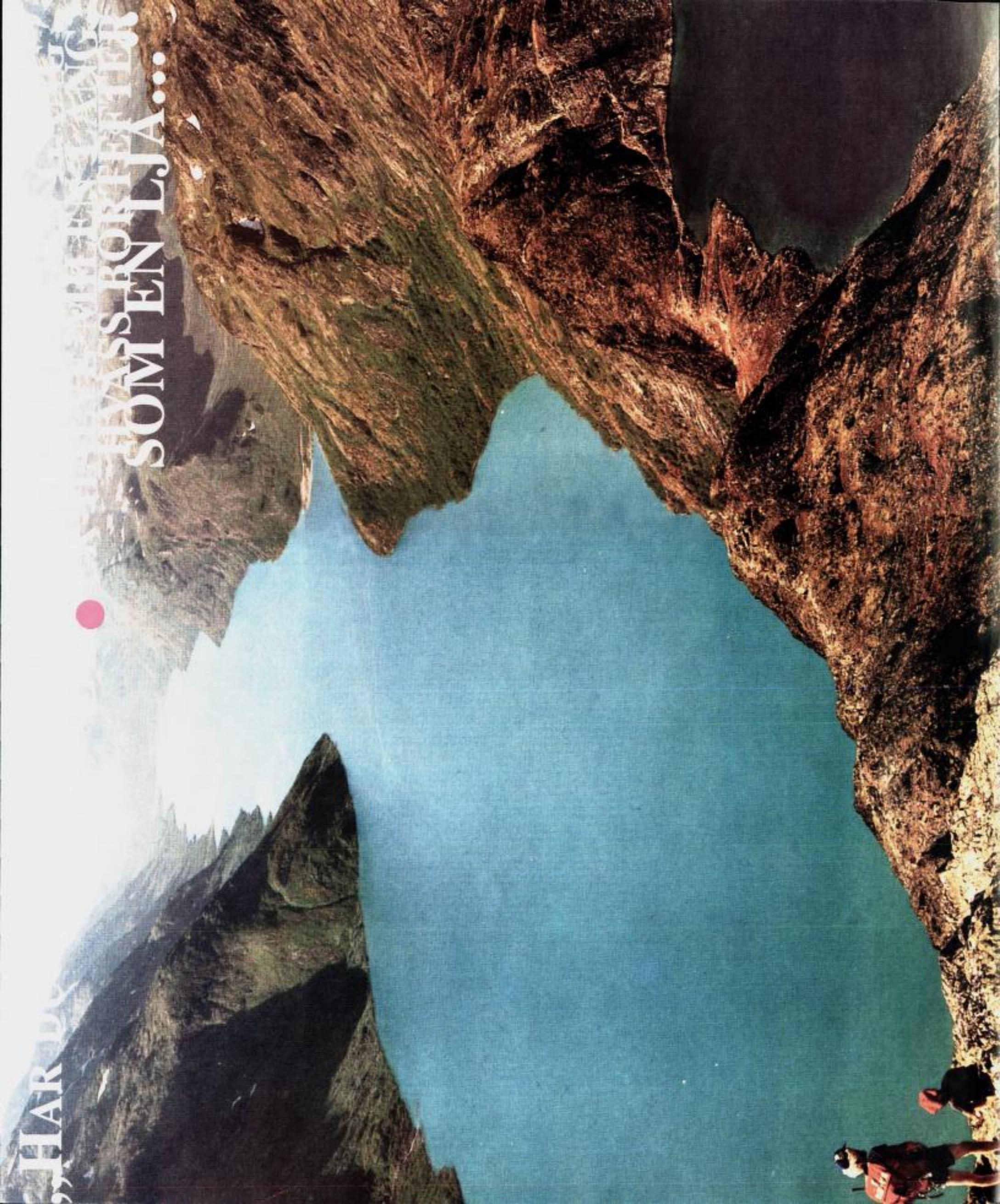
Sprangets virkelighet og usannhet - Peer Gyver ikke

PEER GYNT FARER MED LOGN OG FORBANNET DIKT OG HENRIK IBSENS FORTELLING OM PEER ER ET ANTIROMANTISK DRAMA SOM BEDRIVER EN NÅDELØS KRITIKK AV DEN SELVGODE NORDMANN. PEER GYNT ER EN ROMANTISK FORTELLING OM KREATIVITET OG MULIGHET HVOR BLANT ANNEN LOGNEN OPPRETTHOLDER MULIGHETENS TILSTEDEVÆRELSE. INSTALLASJONEN **SPRANGET** ER EN ACTIONRIDE GJENNOM DEN NORSKE KULTURHISTORIE, PREGET AV DET MODERNE TIVOLIETS FLØRT MED BETALENDE GJESTER. DET ER EN NÅDELØS OPPLEVELSE AV ET VIRKELIG SPRANG, EN REELL KROPPSLIG ERFARING. DET ER EN FORTELLING OM DEN USANNHET SOM FREMTRER MED REALISERINGEN AV MULIGHETER. OM DEN SKYLD PEER HAR OVERTATT OG BAÆRER OM FRELSEREN PEER.

Spranget
partner
moderne
teknologi
med vår
kulturarv



THAI



SOMMERONNA



INSTALLASJONEN **SPRANGEt** ER DET IKKE DRAMAET PEER GYNT SOM ER I FOKUS, MEN SNAREDET BUKKERITTET SOM BLIR BESKREVET I BEGYNNELSEN AV VERKET. DETTE BUKKERITTET OVER BLESSUGGEN ENDER SOM KJENT I ET SPRANG, OG LIKSCOM RITTEL ER DETTE SPRANGET ALMENNT KJENT SOM EN RØN LOGIN. I **SPRANGEt** UTØRES MIDLERTID BADE RITTEL OG SPRANGET - DET OPPLEVES - DERMED VI OGSA OPPLEV AT PEER IKKE ER EN LOGNER I FORDELS VANLIGE BETYDNING, GJENNOM SIN AKTIVE DELTAGELSE I INSTALLASJONEN **SPRANGEt**S VIRTUELLE VERDEN, TAR BRUKERN PEERS IDENTITET - OG BLIR SELV EN "LOGNER". MIN LOGNEN SKIFTER NA KARAKTER, DEN FREMHEVER EN DYPERE USANNHET, MENS PEERS BUKKESPRANG, ER HISTORIEN OM HVORDAN JAN FORSOKER Å BEHERSKE VIRKELIGHETEN GJENNOM LOGNEN, ER **SPRANGEt**S SIMULASJON ET UTTRYKK FOR HVORDAN VI BEHERSKER VIRKELIGHETEN GJENNOM VIRKELIGGJORINGEN - OG UVIRKELIGGJORINGEN.

Installasjonen utfører en ny tolkning av de norske nasjonalsymboler:

- **Ibsens "Peer Gynt"**
 - Griegs tilhørende musikk
 - Den norske Fjellheimen
- I installasjonen fungerer disse som fortette symboler på vår kulturarv.

"Spranget" er en interaktiv, multimedial installasjon som bruker sanntidsmedier til kunstnerisk å fortolke og re-forme et av de mest markante verk innen norsk litteratur, nemlig Ibsens nasjonaldrama "Peer Gynt". Installasjonens mål er å skape et signifikant, særegent og autonomt kunstverk gjennom sterke mediale opplevelser.

"Spranget" kommenterer, gjennom Peer Gynt, teknologiens innflytelse på den norske folkesjelen. Historien om bukkespranget uttrykker hvordan Peer såkte å beherske virkeligheten gjennom løgnen. En moderne parallel er teknologiens simulasjon av virkeligheten. Gjennom sin aktive deltagelse i installasjonens virtuelle verden, en konstruert virkelighet, tar brukeren Peers identitet - og blir selv en "løgner".

"Spranget" tar i bruk medieromantiske virkemidler som "naturtro" datasimulasjoner, gedigne projeksjoner og effektfulle, re-kombinerte lydkomposisjoner. Installasjonen ønsker å forføre deltakerne til en ironisk gjenopplivelse av den idylliserende nasjonalisme slik den kan erfares ved årtusen-skiftet. Gjennom en härfin balanse mellom overveldende sanseinntrykk og dekonstruksjon av "Gesamtkunst" verket "Peer Gynt" (Ibsens bok og Griegs musikk) fungerer installasjonen i sine "Gyntske" fragmenter som et trollspeil på virkeligheten.

Verket "Peer Gynt" ble skrevet i henhold til litteraturepoken "poetisk realisme".

„Bukken gjorde høyt omkring,
Satte meg
himmelsping



I SPRANGET FRÅR VI AT PEEΡ IKKE LYVER I DEN FORSTAND AT DET ER EN UCOVRENNSKJENSE MELLOM HANS PASTAΝD OG DET SOM VIRKELIG ER. PEEΡ ER SANFERDIG, OG SANHETEN INGGER I SIVE VIRKELIGGIORINGEN. MIN SELV OM SPRANGET ER VIRKELIG, FINNER DET STED INNENFOR DETT UVIRKELIGE, DET USANNE. INNENFOR DETT SOM TIL ENIGER TID IKKE VAR VÆRE. I **SPRANGET** KOMMER DENNE OMKRINGLIGGENDE UVIRKELIGHETTALE, DITT ER IKKE LENGER LOGGEN OM SPRANGET SOM FRÅ FOKUS; DETT UVIRKELIGE SPRANGETS USANNHET. I **SPRANGET** PREMIERER TERDEN OVER BESSEGGEN SOM EN HENDELSE SOM MANIFESTER SEG I TEKST OG MUSIKK, RYTTAREN VIGGER STÅDIG NYE RUTTER SOM GENERERER STÅDIG NY SAMMENSENINGER AV TEKST OG MUSIKK. DENNE RE-KOMPOSISJONEN GJENNOM RITTEL ER SANTIDIG EN UVIRKELIGGIORING AV TEKSTENS OG MUSIKKENS MULIGHET. PEEΡ LYVER IKKE, HAN SNAKKER SANT. MEN I OG MED AT HAN ER SANFERDIG, FRÅ HAN OGSA FANGET I DET USANNE, PEEΡ ER DERMED SKYLDIG, OG DENNE SKYLDEN KAN HAN IKKE TA SEG UT AV VID NOE VEVVAIG.

Denne perioden søkte "å se det store i det små," dvs. å søke idealer for de nære forhold - i familien og hverdagslivet. Installasjonen "Spranget" transformerer historien til "virtuell realisme" (Michael Heim, VR teoretiker) ved å problematisere forholdet mellom virtuelle virkeligheter og våre behov for kontakt med den primære eller "virkelige" realitet.

INSTALLASJON

Installasjonens medieteknologiske oppbygning er firedele:

- 1. SIMULATOR:** Ved en fysisk bukkesimulator (formet som en cyberbukk - en hybrid av reinsdyr og maskin) kan brukeren av installasjonen ri og navigere fritt gjennom en virtuell virkelighets simulasjon av Besseggen og omgivelser (åstedet for "Bukkerittet").
- 2. TEKST:** En interaktiv "poesigenerator" som projiserer rekombinerte setninger og uttrykk fra boken. Ordenes sammensetning påvirkes av simulatorbukkens ritt.
- 3. LYD:** En interaktiv, lydinstallasjon med åtte kanaler som rekombinerer Griegs musikk "Peer Gynt" i sanntid. Lyden som høres er en kombinasjon av sanntidskomposisjon og sanntids lydbehandling basert på strukturer og lydmateriale hentet fra Griegs musikk til Peer Gynt. Helhetsinntrykket vil formidle deler av Griegs grunnleggende kompositoriske ideer, men transformert med elektroakustiske teknikker. Komposisjonen styres av tekstgeneratoren og simulatorens bevegelser.
- 4. NATUR:** En videoprojeksjon av fjellpanoramaer rundt og fra Besseggen i Jotunheimen. Metainformasjonen består i

• "Bukkfrabu
nungen
Sammlun
gen
deutsc
hlandes
auf den



SPRANGET ER ÉN HENDELSE, IKKE MANGE. DELTAGEREN TAR PEERS IDENTITET, MEN VISER GIENNOM UTFORELSEN AV SPRANGET AT PEERS LØGN IKKE PRIMERT ER EN FORTELLING OM DET UVIRKELIGE, MEN SNARETE OM EN VIRKELIG UVIRKELIGGJØRING AV DET MULIGE. I **SPRANGET** PÅTAR IMIDLERTID PEER SEG MER SKYLD ENN HVA MAN MED RIMELIGHET KAN FORLANGE AV ET MENNESKE. HAN PÅTAR SEG ENHVER RYTTERS SKYLD, HVOR USANNHET TILSKRIVES PEER - OG SELV OM BUKKERITTET OG SPRANGET ALLTID UTFØRES, AVSLUTTES DET LIKEVEL ALDRI. I **SPRANGET** TRER PEER FREM SOM ANSVARLIG FOR BRUKERENS UVIRKELIGGJØRING - IGJEN OG IGJEN. DET ER I SANNHET NOE OVERMENNISKELIG VED PEER.

hovedsak av hjemmesider og bilder knyttet til og rundt den norske nasjonalromantikk: informasjoner som på Gyntsk vis omgår virkeligheten.

Disse fire delene bindes sammen til en helhet gjennom et datanettverk. Delene står i en dynamisk forbindelse, dvs. påvirker hverandre gjensidig enten via brukerstyrte grensesnitt/objekt eller som konsekvens av installasjonens dramaturgi.

BESKRIVELSE AV KONSEPTET I HENHOLD TIL KULTURRÅDETS UTLYSNING:

Hvordan kan tekstuell og musikalske uttrykk videreutvikles og "romliggjøres" med visuelle virkemidler?

Ved brukerstyrт interaksjon transformerer "Spranget" bruddstykker (såkalte samples) av tekst og musikk fra "Peer Gynt" til nye kunstneriske uttrykk i form av re-kombinert tredimensjonal grafikk, lyd og tekst (Se installasjonsbeskrivelse).

Hvordan kan den nye teknologien overskride tradisjonelle fortellerformer?

"Spranget" bruker digital teknologi som et autonomt kontroll- og sanseapparat. Slik bruk av digital teknologi gjør det mulig å transformere tradisjonelle fortellerformer fra lineære til ikke-lineære, dynamiske og påvirkelige uttrykk.

Er interaktivitet en interessant dimensjon?

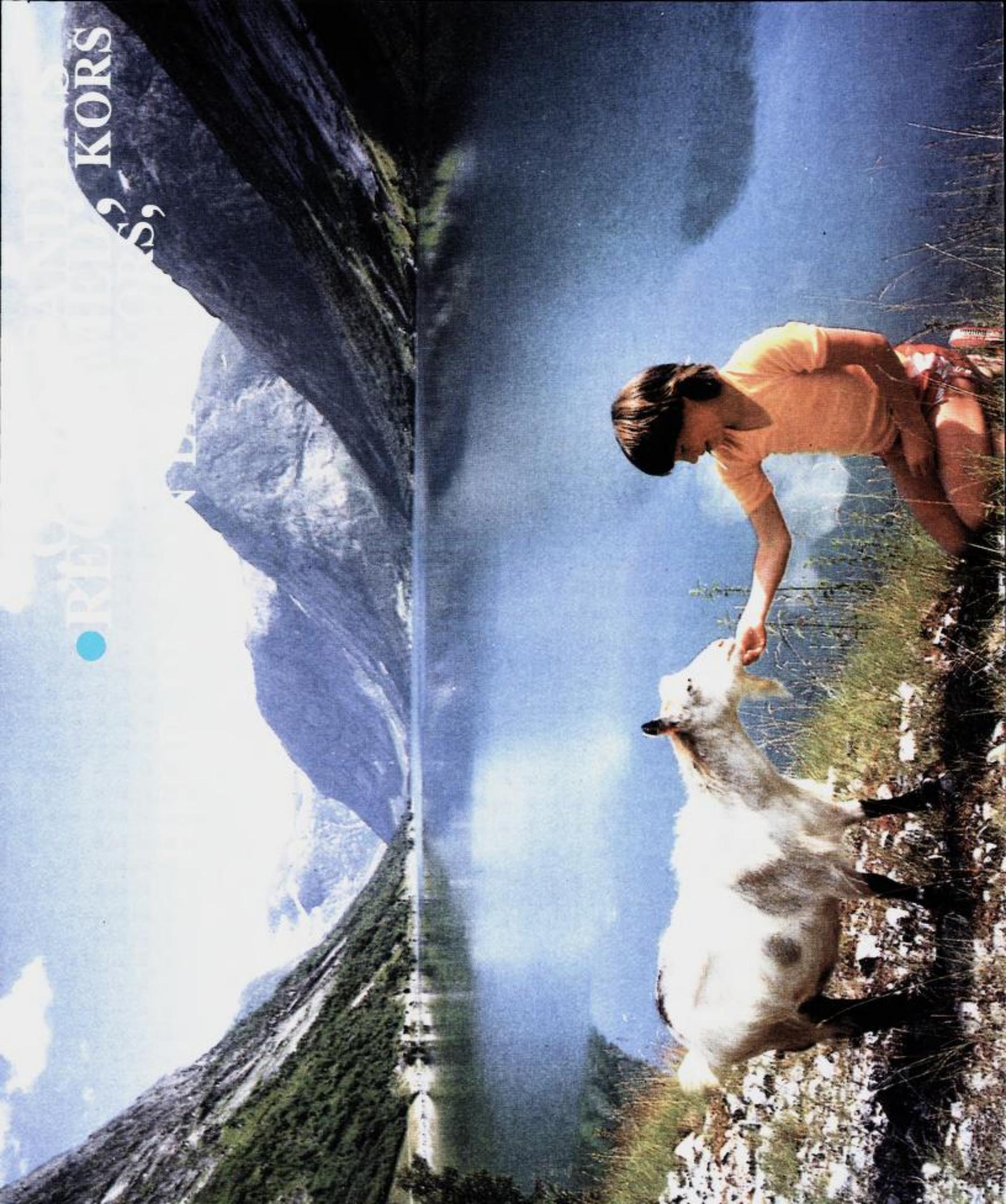
Interaksjoner benyttes i "Spranget" som et virkemiddel for å hensette de besøkende inn i en tilstand av identifikasjon med "hovedpersonen" Peer Gynt. Spesielt gjennom den sanselige interaksjonen med bukkesimulator og immersive projeksjon skaper interasjon en sammensmelting av bruker og verk.



KORS

S.

BRIDGE



ET VIRKELIG SPRANG ER EN BEGYNNELSE. I DET DAGLIGE LIV ER SPRANGET ALLEREDE FORETATT OG DET ER ET UTTRYKK FOR DEN FULLSTENDIGE ABSORBERING I VERDEN, FOR DET MEST KONSENTRERTE BORTFALL FRA SEG SELV; MEN ET FALL SOM LIKEVEL AVDEKKER EN VERDEN - OG ET SELV. BEGYNNELSEN ER MED ANDRE ORD ET FORSPRANG HVOR ALT ALLEREDE ER SPRUNGET OVER - INKLUDERT EN SELV - OM ENN PÅ EN SKJULT MATE. RYTTEREN I **SPRANGET** KONSENTRERER SEG OM VEIVALG OG SPRANG OG SITTER BOKSTAVELIG TALT MED RYGGEN TIL FORTELLINGEN OM DETTE SELVET. DET ER IKKE RYTTERENS INTROSPEKSJON SOM FREMBRINGER FORTELLINGEN OM SEG SELV, DET ER HANDTINGEN AV BUKKEN.

Hvilke konsekvenser har interaktivitet for utvikling av tidsakse og handlingsforløp i kunstverk?

Interaktivitet i "Spranget" påvirker uttrykkenes intensitet og sammensetning. Gjennom en sammenkobling av de tre interaktive grensesnitt - bukkesimulator, tekstgenerator og lydrom - oppstår et dynamisk nettverk som gjør at verket fremstår som en helhetlig opplevelse.

Hvilket lys kaster i så fall det på kunstnerens rolle som skaper og formidler?

Vår rolle som kunstnere består i "Spranget" av å gi brukere/besøkere muligheter til å påvirke og sette sammen uttrykk. Installasjonen går slik fra å være et objekt til å bli en opplevelse.

Hvordan bidrar teknologien til endringer i kunstverket som autoritet?

Opplevelsen av "Spranget" overfører autoritet fra verk til bruker/besøker. Det tradisjonelle kunstverkets rolle som objekt-til-refleksjon transformeres til kunst-som-deltagelse. "Spranget" er et prosessorientert verk.

Er tradisjonell sektordeling på formidlingssiden relevant i denne nye konteksten?

Prosjektgruppens sammensetning er et tegn på en sammensmelting av kunstnerroller og uttrykk på tvers av tradisjonell sektordeling.

OM BOKEN "PEER GYNT"

Skrevet på tampen av den nasjonalromantiske kunstbevegelsen, kan boken betraktes som en spott av idylliserende nasjonalisme. Denne kunstsmaken illustrerte et drømmeri om fordums storhet som Ibsen mente ble avslørt da vi unnlot å støtte Danmarks kamp

MENS IBSENS BESKRIVELSE REDUSERER PEERS SPRANG TIL EN IKKE-HENDELSSE, FORER INSTALTET LASJONEN SPRANGT PEERS SPRANG INN I HENDELSENS VERDEN. MEN SPRANGET INVITERER TIL EN DELTAGELSE I EN VIRTUELL VIRKELIGGJØRING HVOR SPRANGET IKKE AVSLUTTES PÅ EN ENDEGYLDIG MATE - SLIK DET GJØR I IBSENS BERETNING; VIRKELIGGJØRINGEN ELASTISERES, DEN UTELUKKER IKKE ANDRE VEIER OVER BESSEGGEN. DERMED ER SPRANGET OGSA ET FILOSOFISK SPRANG TILBAKE TIL SELVE VIRKELIGGJØRINGEN. I DETTE SPRANGET BEHERSKER VI IKKE LENGER TINGENE, VI KASTER OSS IKKE UT I VERDEN; SNARER SPRINGER VERDEN I SIN HELHET PÅ OSS. DEN MELDER SEG SOM VIRKELIGGJORT OG SOM FANGET I DET USANNE. GJENNOM Å PÅTA SEG VÅR SKYLD SETTER PEER OSS I STAND TIL Å SE.

FRELSENEN PEER. LØGNEREN PEER.

for sine nord-tyske landområder. (Ibsen hadde selv "tatt del i nasjonalromantikkens lovprisning av gammelt heltemot, såret det norske folk med det som nå sto for ham som en løgn) (Se <http://www.net-paradise.no/skole/nl/1850/peer.html>).

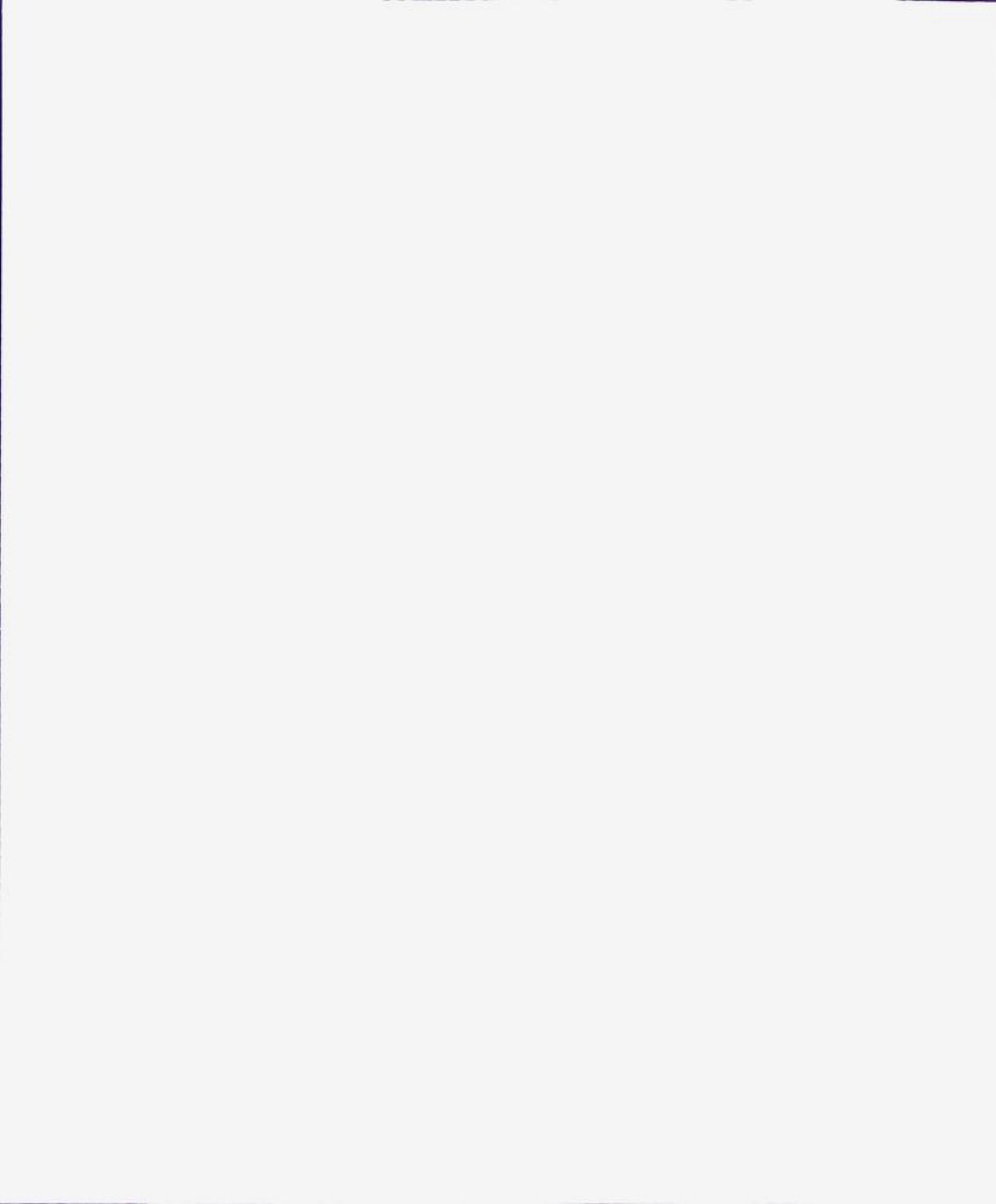
De mange Peer Gynt tolkninger kan deles inn i forskjellige retninger: To sentrale retninger er den realistiske og den romantiske tradisjon. Den realistiske vektlegger forståelsen av Peer Gynt som en dagdriver og fantast som løp fra alle sine forpliktelser. Denne forstår dramaet om Peer som "et antiromantisk verk som er gjennomsyret av romantikk" ... "et angrep på dagdrømmende, uforpliktende romantikk... den fortidsdyrkende og selvtilstrekkelige nasjonalromantikk" (Sitater fra Beyers Litteraturhistorie). I henhold til den romatiske og eksistensialistiske tradisjon er det valgets betydning for personlighetens dannelses som står sentralt i dramaet Peer Gynt. Mellom disse hovedretninger finnes det en rekke andre fortolkninger av verket, som for eksempel psykologiske, kristne og gnostiske.

Kontaktadresse: Ståle Stenslie
Telefon: 905 62 963 Fax: 63 81 00 76
e-mail:stahl@sirene.nta.no

Vi retter en stor takk til våre sponsorer
Norsk Kulturråd, Silicon Graphics (SGI),
Telenor Forskning og Utvikling og Oslo HiFi
klubb

©BILDER i kronologisk rekkefølge: Takk til Toralf Lyng «Gjendine», Mittet Foto AS «Besseggen», Bjørn Reese «Reinsdyr», Mai Lindberg «Rein i landskap», Kjell Repp «Mann i båt», Aune forlag AS «Jente og gelt»

grafisk design: PARADIS



2. premie:
“Megalomania”

Kenneth Korstad Langås
Per Jonas Lindström

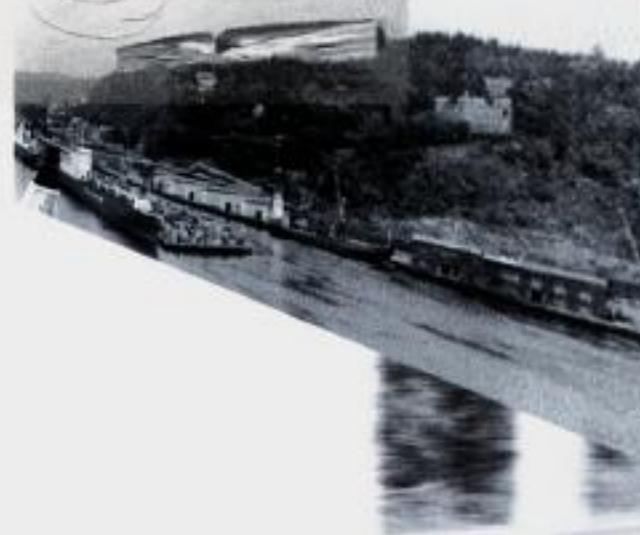


Gjennom en måneds temporær territorialisering av 10 forskjellige steder i Oslo vil Megalomania gi en rekke forsøk til forbedring av Oslo by. 20 byggeskilter plassert både på sentrale og perifere steder gir et vanabell konglomerat av prosjekter, alt fra et nyt bymuseum til drabantby til Oslo for 1 milliard mennesker som flyttes med asylspørke fra hele verden.

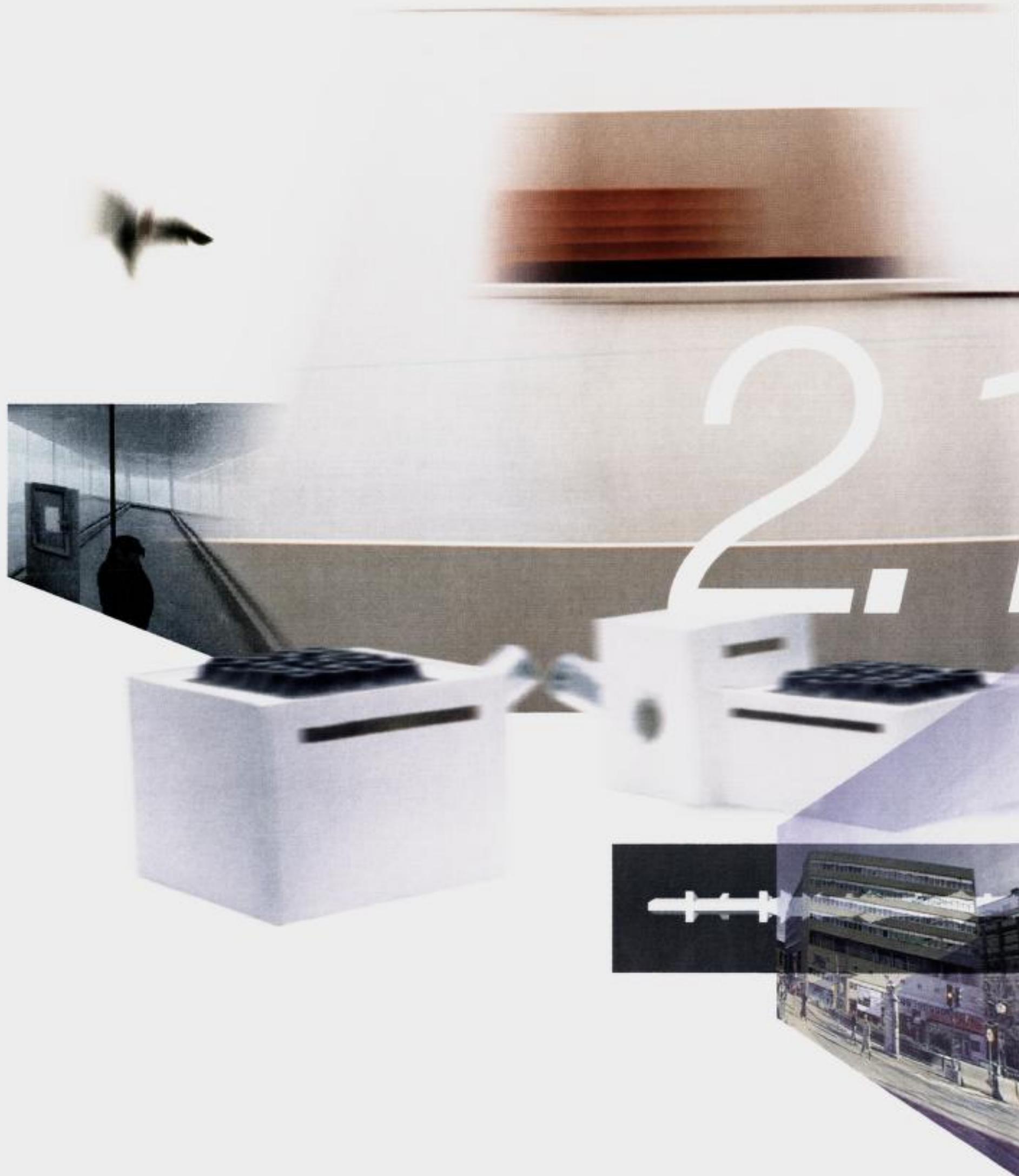
Megalomania ønsker med dette prosjektet å stille en rekke spørsmål.

- | | |
|--|---|
| Gjennom en måneds temporær territorialisering av 10 forskjellige steder i Oslo vil Megalomania gi en rekke forsøk til formeldring av Oslo by. 20 byggeskilter plassert både på sentrale og perifere steder gir et vanabelt konglomerat av prosjekter alt fra et nytt bymuseum til drabantby til Oslo for 1 milliard mennesker som flyttes med asylsøkere fra hele verden | 1.4 Hvordan arbeide med utvikling av byen i nærmiljøet? |
| | 1.6 Ettersom vi ikke har et interessant begrep for tilleggsmiljøet? |
| | 1.7 - hvem er de andre byene som også ønsker å være med? Hva gjenges ikke gjennom et samarbeid om å utvikle et bysentrum? |
| | 1.8 - hvem er motstander og hvilken motstilling? |
| | 1.9 Kan et bysentrum bestå av et antall delområder som hver ikke selv har noe av seg selv? |
| | 1.10 Gjen-Drammen: Hva gjør man med byens eksisterende bydel, hvilket areal skal utvikles til sentrum? Hvorfor venner og innbyggere ikke opp til følgende utviklingsplaner? Hvordan kan det gjøres? Hvordan kan det gjøres med minst mulig konsekvenser for befolkningen? Hvordan kan det gjøres med minst mulig konsekvenser for Miljøet? Hvordan kan det gjøres med minst mulig konsekvenser for byen? |
| | 1.11 Hvordan gjør man et bysentrum til et attraktivt tilstedeværelse for turisme, refusjonering, og uten en fare for lokale virksomheter? |

100



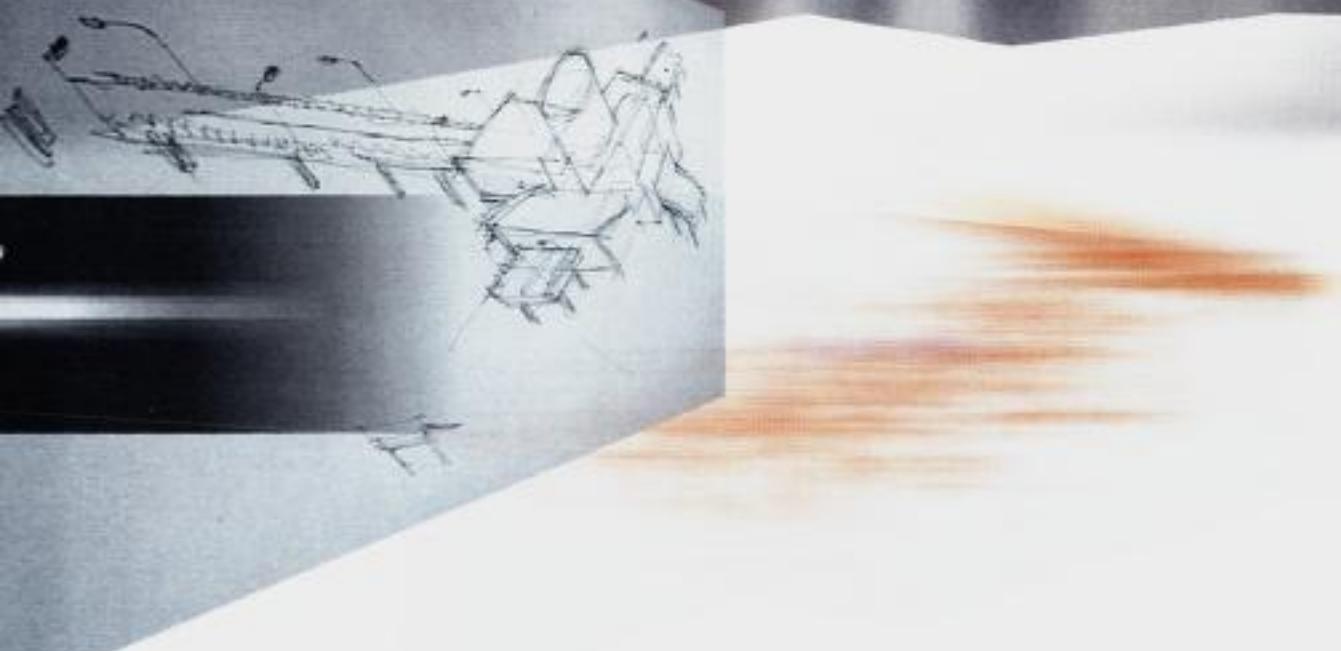
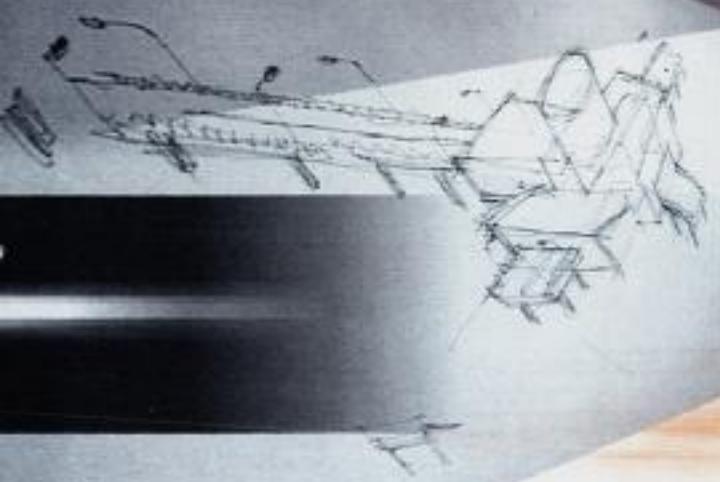




Megalomania by *Galerius*
Panugt ferdigst 08.02



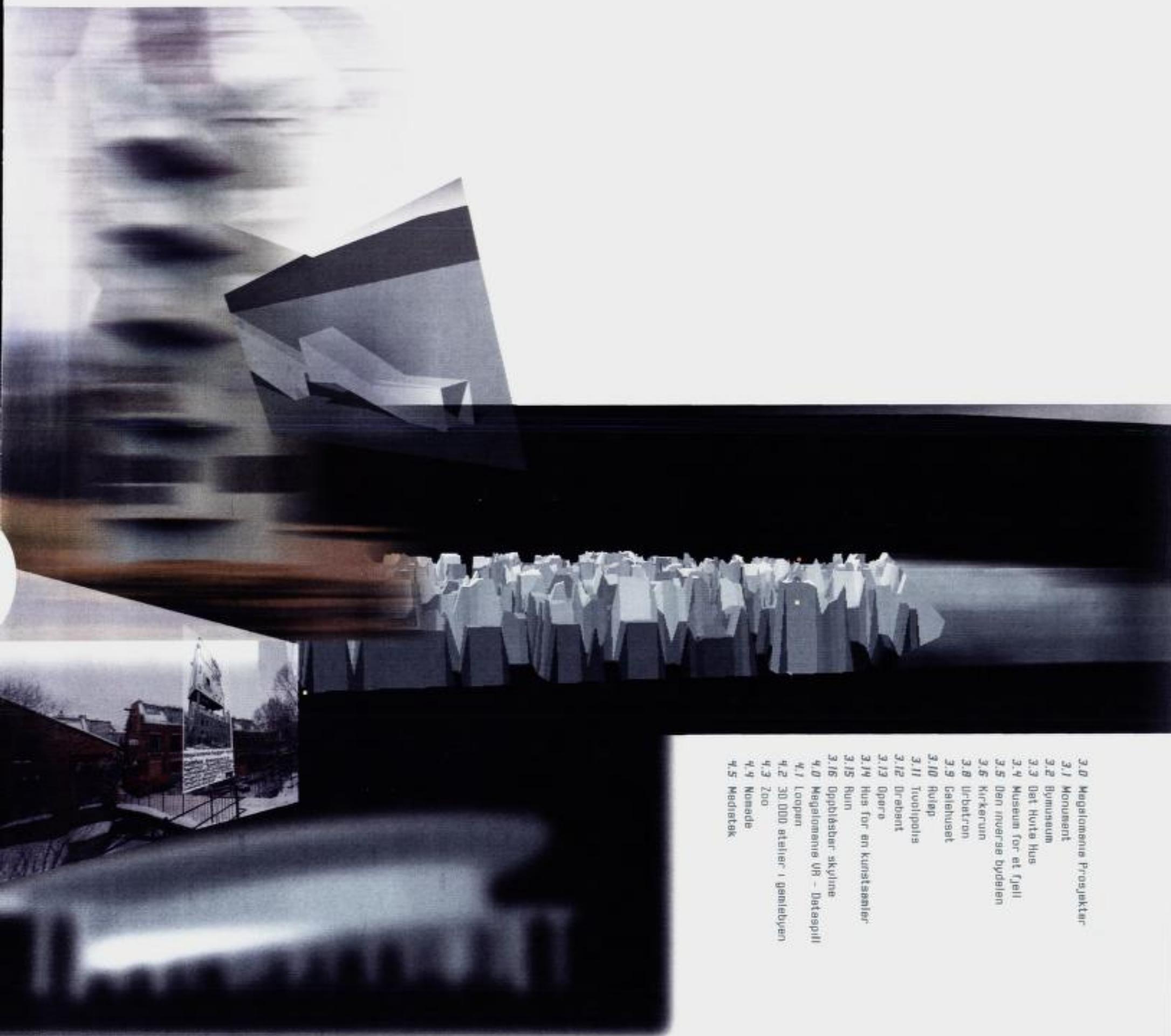
www.megalo-mania.com

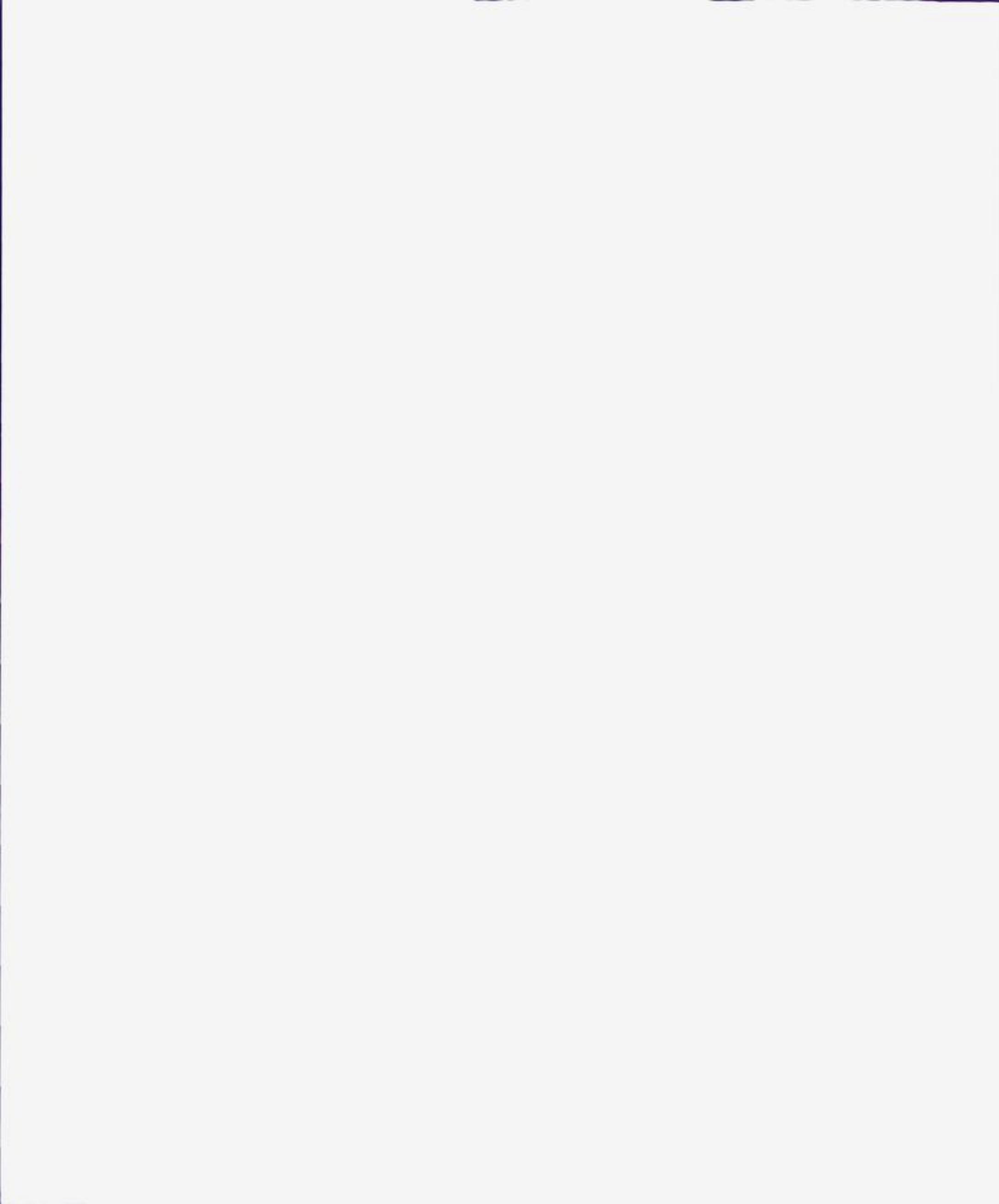




3.0 Maglemoenes Projektar

- 3.1 Monumant
- 3.2 Bymuseum
- 3.3 Det Hvide Hus
- 3.4 Museum for et fjell
- 3.5 Den inverse bydelen
- 3.6 Kirkerum
- 3.8 Urbetcon
- 3.9 Galerhuset
- 3.10 Ruiop
- 3.11 Tuelpola
- 3.12 Drebent
- 3.13 Opero
- 3.14 Hus for en kunstner
- 3.15 Ruin
- 3.16 Optikøster skylne
- 4.0 Maglemoenes VR - Datasplitt
- 4.1 Loopen
- 4.2 30.000 stenler i gennemvejen
- 4.3 Zoo
- 4.4 Nomade
- 4.5 Medistak





3. premie:
“why/how art”
Kristin Bjørseth

"why/how art"

av Kristin Bjørseth

Kristin Bjørseth
Skedvikvägen 10,
120 54 Årsta, Sverige
0046 (0)850865616

Videostillagen "why/how art" er en undersøkelse av kunstens kriterier i form av direkte spørsmål fra en kunstners og tilskuers posisjon. Stillingen handler om kunst, om bakgrunnen og behovet for å skape, om viktigheten av tid, situasjon og midler for å gjøre dette. Jeg stiller også spørsmål om kunstnerens rolle idag, sett i forhold til ny teknologi, hurtige forandringer i samfunnet og i forhold til tilskuer.

Hvorfor gjør vi kunst? Hva er relevant kunst idag? Hvilke kvaliteter bør være tilstede? - er noen spørsmål som stilles til de 7 fagpersonene som er intervjuet. Stillingen er i form av fiktive samtaler mellom fagpersonene (kunstner, kurator, kritiker, leder kulturformidling/forfatter, kunsthistoriker, professor ved akademi, kunstterapeut). Fiktive samtaler er formet av intervjuematerialet og personene har i realiteten ikke hatt denne samtalen. De forskjellige intervjuobjektene er vist på hver sin monitor som er stilt i en sirkel slik at tilskuer kan stå i midten av disse og følge med i de pågående "samtaler". Tilskuer har muligheten til å avbryte pågående samtale og velge et tema som interesserer ham.

Eksamplen på spørsmål tema

- hva er en god situasjon for å skape
- hvorfor gjør vi kunst - nå - og gjennom tiden
- hvordan er behovet for tid for å skape
- bor kunstneren kommentere raskt i forhold til hendelser i dagen
- hvilke kvaliteter bør være tilstede
- er kunst luksus
- må kunsten være annerledes/er kunstnerrollen/kunstneren annerledes nå
- må kunstneren jobbe annerledes
- kostnader forbundet med "ny" teknologi, hvor mye kan man bruke på kunst
- hva er relevant/viktig kunst idag

Medvirkende personer

Jon Bing	leder Norsk kulturråd, forfatter
John Peter Nilsson	redaktør Siksi, kunstkritiker
Jeremy Welsh	kunstner, rektor og professor Intermedia ved Kunstakademiet i Trondheim
Jannicke Laker	kunstner
Staffan Smith	kunstteoretiker/historiker
Maaretta Jaukkuri	kurator ved Kiasma, Helsingfors
Tone Bjørneboe	kunstterapeut

Jeremy Welsh

kunstner, rektor og professor ved Kunsthakademiet i Trondheim



En ny dimensjon som er åpnet opp for kunstnere i det siste er det hele med å lage kunst som eksisterer innenfor kommunikasjonsnettverket, både på internett og kunst man har laget for sending på TV eller radio eller hva som helst. Det er et helt annet miljø, det er offentlig, det er tilgjengelig for rimelig store mengder potensielle tilskuere, men det er også et miljø som ikke har noen av de typiske og geografiske kvaliteter som tilhører offentlige rom i bylandskap f.eks., så det kreves et helt annet språk og et helt annet sett med referansepunkter for å jobbe innenfor dette mediet. For meg akkurat nå, er dette et av de mest interessante og samtidig provoserende miljø. Man kan tenke seg at det foregår mye interessante diskusjoner rundt omkring hva slags kunstnerisk prosess som er relevant for kommunikasjon i et digitalt nettverk f.eks.

Jannicke Låker

kunstner



Jeg vil at min kunst skal ha gjort et eller annet i samfunnet, skal fortelle noe om den tiden jeg har levd i. Den skal fortelle noe om mennesket, ikke bare samtidsmennesket, for jeg tror at mennesket ikke har forandret seg så mye, moralsk sett, i tanker og sannheten om mennesket. Det er vel det jeg vil fortelle, det er vel min greie for å gjøre kunst tror jeg, det er det jeg synes er viktig med min kunst og derfor ønsker jeg som alle andre kunstnere, å få respekt, å bli "stor", å vise det frem til mange folk, fordi jeg synes jeg jobber med viktige saker. Min rolle er å få frem sannheten om mennesket, få frem hvordan mennesket tenker, hva mennesket er og hva de gjør mot hverandre, sett ut fra mitt syn. Jeg tror at min erfaring og min observasjon også gjenspeiler mennesket, jeg er jo individ, men jeg er ikke så forskjellig fra andre, så jeg tror jeg har noe å fortelle om mennesket.

Maaretta Jaukkuri
kurator ved Kiasma, Helsingfors

Konstnärsrollen är väldigt intressant och viktig därför att jag tror att om man skall göra en snabbanalys av tidens konst, så är det en väldigt intressant fråga att fråga konstnärer hur dom upplever sin roll som konstnär. Det är ofte kärnan i allt vad dom gör, hur dom identifierar sig själva, med vilken tradition eller vilken dom ser som sin funktion i samhället, och samtidigt konstens funktion i samhället. Den har förändrat sig enormt och häller på att förändra sig från den heroiska, romantiska konstnärtypen konstnären som i dag förhandlar med sponsorer, skriver ansökningar, diskuterar produktion och som är mera producent, dirigent eller någonting, en den ensamma individen i ateljén, även om den rollen finns kvar naturligtvis. För mig är den väldigt intressanta konstnären den som vill vara så anonym som möjligt, inte komma in i kärndiskusjonen, därför att det är då när kommunikationen om själva saken är i sin renaste form, om konstnären placerar sig själv eller sitt ego mellan konstverket och publiken, så kan det bli problematisk vad man egentligen ser. Ser man konstnären och hans renommé, eller ser man faktiskt det som är konstens utsaga eller kommunikationsformen? Men det finns också en prismatisk splittring i den rollen att man kan inte längre säga att det finns en roll för en konstnär, den här tiden är så splittrad, när det finns många olika publik, så finns det också många konstnärsroller som fungerar samtidigt.



«Spranget»'s skapere

- **Ståle Stenslie**, Kunstner og Vitenskapelig forsker utdannet ved Universitetet i Oslo, Statens Kunsthakademi og Medieakademiet i Köln, Tyskland. Han arbeider med kognisjons- og persepsjons manipulerende prosjekt, og er en anerkjent bidragsyter til utviklingen av grensesnittsteknologier og verktøy for den digitale kultur innenfor områdene kunst, medier og nettverksforskning. Hans elektroniske kunstprosjekt har vært vist i de fleste arena innenfor internasjonal mediekunst. I 1997 presenterte han (*sense:less*) Norge under biennalen i Istanbul. Han organiserte e~on (Kunstnerenes Hus) og co-organiserte 6cyberconf, og har vært foredragsholder ved en rekke internasjonale arrangement.
- **Asbjørn Flø** er musiker og har studert komposisjon ved Norges Musikhøgskole. Tidligere har han også studert kirkemusikk. Han er kjent som en av sin generasjons mest markante komponister. Fokus i hans arbeid ligger på strukturering av klanglig materiale og plassering av lyd i virtuelle rom (spatsialisering). De fleste av hans komposisjoner av elektroakustisk musikk er utarbeidet ved Norsk nettverk for teknologi, akustikk og musikk (Notam).
- **Karl Anders Øygard**. Mediemarkiser, programmerer og kjent ekspert innenfor 3D simulasjon og systemutvikling. Har jobbet med utvikling av digitale lydsystemer og algoritmer for manipulering av lyd. Han har stilt ut ved Ars Electronica i Østerrike, C3 senteret i Budapest, Ungarn og e~on, Kunstnerenes Hus.
- **Lars Nilsson**, matematisk ekspert og programmerer. Han har deltatt i flere internasjonale prosjekt, og stilt ut ved Ars Electronica i Østerrike, C3 senteret i Budapest, Ungarn og e~on, Kunstnerenes Hus. Som spilldesigner er han aktivt med på å utforme den neste generasjon dataspill.
- **Knut Mork Skagen** er en vital representant for den nye generasjonen av mediekunstnere. Med sine tidligere arbeider (*sense:less*, En Eneste Bloddråpe, Solve et Coagula) har han utforsket temaer som narrasjon, lidelse og u/menneskeliggjøring i digitale rom. Hans arbeider har vært utstilt ved flere norske og internasjonale mediekunstmønstringer, bl.a. Ars Electronica '97 og den 5te Internasjonale Kunstbiennalen i Istanbul.
- **Einar Overenget**, Dr. Grad i filosofi fra USA. Forelest i en årekke ved norske og amerikanske universiteter. Han er en internasjonalt ledende Heidegger ekspert, og har jobbet spesielt med analyser av bevissthet og subjektivitet. Han har blant annet publisert boken «*Seeing the Self*», en analyse av Heideggers filosofi ved det meget anerkjente Kluwer Academic Publishers, og er nettopp ferdig med å oversette Heideggers bok om kunstverkets opprinnelse til norsk.
- **Stian Haugli**, Industridesigner og produktutvikler. Ekspert på bearbeiding og konvertering av 3D landskapsmodeller.

«Megalomania»

Kenneth Korstad Langås, født 24.06.68

Utdanning:

Cand.mag Universitetet i Bergen 1992

Relevant arbeidserfaring:

- Ansatt i 100% høgskolelektorstilling ved Statens Kunsthakademi fra august 1998
- Ansatt februar 1997 som vikarierende Høgskolelektor i 50% stilling ved Statens Kunsthakademi, Institutt for Grafikk, 100% stilling fra november 1997 til juli 1998
- Gjestelærer ved Kunsthakademiet i Trondheim, våren 1997
- Gjestelærer SHKS, Institutt for farve, høsten 1996
- Ansatt oktober 1994 til oktober 1996 ved atelier nord, verksted for elektronisk kunst og grafikk.
- Kurator for cd-rom delen Electra, Henie Onstad Kunstsenter, 1996
- Gjestelærer Strykejernet Kunstskole, høsten 1995
- Produserte internett-happeningen «apart» i samarbeid med Norsk Kunstarbok, vår 1996
- Design og utvikling av Norges første kunstprosjekt på Internett (atelier nord) 1994 - 1996
- Produsent av «01-Norsk Kunstrom» sammen med Kristin Bergaust. Cd-rom med 22 billedkunstnere støttet av Norsk Kulturråd og Billedkunstneres Vederlagsfond.

Seminarer/foredrag:

- Koordinator for seminaret «Kunst og kunstnere i Cyberspace» Institutt for Romkunst, høsten 1995
- Foreleser ved Nordisk Kunstsenter, Helsinki, seminar om nettverksdannelse mellom kunstinstansjoner i Norden og Baltikum, 1996
- Foreleser ved seminaret «The Transformations of Art in the Age of Information», Momentum, Moss, 1998

Separatutstilling:

Unge Kunstneres Samfund	1997
Kollektivutstillinger:	
Syncopat, Jazid, Oslo	1998
Sound Calendar, Internettprosjekt, The Thing, Østerrike	1998
Galleri LNM	1998
Love Bytes, Sheffield	1998
Fellessentralen, Kunstneres Hus	1998
SCREENS, Trondheim Kunstsforening	1997
Ung Generasjon '97, Stockholm	1997
Medlem av Galleri G.U.N. Oslo	1995/1996/1997
Galleri LXX, Aarhus	1995
Oslo One Night Stand, Kunstneres Hus, Oslo	1995
Muu Media Festival, Helsinki, Finland	1995
Panstowa galeria sztuki «wozownia», Torun, Polen	1995
Champ Libre, Montreal, Canada	1995
Nordisk Panorama, Nordisk kortfilmfestival	1995
Kortfilmfestivalen Grimstad	1995
Tidsvag Noll, elektronisk kunstfestival, Sverige	1995
WRO, elektronisk kunstfestival, Polen	1995
Sande Kunstsforening	1995
Debut Høstutstillingen	1995

Alesund Kunstsforening	1995
Norsk Videokunstfestival ved Hovikodden Kunstsenter	1994
Stipend/annen støtte:	
Screens, Trondheim Kunstsforening, mottatt støtte til produksjon av installasjonen «The Reflections Upon You Is Me»	1997
Oslo by's Kulturstipend	1997
Norsk Kortfilmfond, reisestipend	1995
Vederlagsfondet	1996
Prosjektstøtte:	
Norsk Kulturråd	1998
Billedkunstneres Vederlagsfond	1997
Norsk Kulturråd	1996
Billedkunstneres Vederlagsfond 1995 (var)	1995
Billedkunstneres Vederlagsfond 1995 (høst)	1995
Utvælg/komitearbeid:	
Utvælg for tildeling av debutant og utstyrssstøtte	1997/1998
Arbeidsgruppe for vurdering av produksjonsforholdene for elektronisk billedkunst, Norsk Kulturråd	1998

Per Jonas Lindström

Separat:

1986 «Zoologisk Museum» Vanha Galleria Helsingfors F
1987 «Hymn till vesten» Galleri UKS Oslo N
1989 «Krea 10 volto» Galleri Rom Oslo
1989 «Krea 10 volti» Galleri Löderfabriken Malmö S
1989 «Abnorm» Kunstsentreret Trondheim N
1991 «Lemlestadianer» Galleri UKS Oslo N
1991 «Lemlestadianer» Alte Weberei Guttersloh D
1992 «P J J N» Möbelgalleri Pennings Eindhoven NL
1992 «Tal for en Tysk, reden für einen Schweden» De Fabriek Eindhoven NL

1993 «P J WORLD» Kunstmuseum Kreuzberg Berlin D
1995 «Penger ut av vinduet» Index-Galleri GUN Oslo
1995 «Asymptotisktsyflefördöhl» Galleri 20.11.66 Oslo
1995 «Familiejul» Narvesen v/ Stortinget Oslo
1996 «Per Jonas Kreative Kjøkken» Galleri UKS Oslo
1998 «Tripkryptikonsept» endagsutstilinger x 3 LNM Oslo

Kollektive utstillinger:

1991 «Temporary concensus» Stichting de Achterstraat Hoorn NL
1991 «Collected works» Centram Beeldende Kunst Groningen NL
1992 «I can also do that» Museum Diepenheim Diepenheim NL
1993 «PJKK: Per Jonas Kreative Kjøkken enkelrom/ einzelzimmer» Buskerud Kunstsenter Drammen N
1993 «Grensloos - grenspost» Reusel NL - Arendonk B
1994 «G.U.N. x 4» Oslo 1995 «K.10.V.-produkter» Sten & Strom Oslo
1995 «Ad H O K» Hovikodden Kunstsenter Oslo
1996 «5-5:a» Galleri Struts Oslo 1996 «4 Walls» Oslo
1997 «Luftetur» G.U.N. Oslo
1998 «Fellessentralen» Kunstnerenes Hus Oslo

Utsmykking:

1983-84 «Leikskulptur scraffito» Ky Fides Helsingborg S
1990-91 «Brukskunst infoskiltet» Distrikthøyskolen i Lillehammer
1997-98 «Bokser/traller» Gardermoen flyplass

«why/how art»

Kristin Bjørseth

Utdanning:

Bleiker videregående skole	Tegning, form og farge	1981 - 1982
Rud videregående skole	Teknisk tegning	1982 - 1983
Villa Arson, Nice, Frankrike	Kunststudier (CIP/CEAP)	1988 - 1990
Villa Arson, Nice, Frankrike	(DNAP-Diplome Nationale des Arts Plastique)	1992 - 1993
Kunstakademiet i Trondheim	Kunststudier, Intermedia	1993 - 1997
Kunstakademiet i Trondheim		
Konsthögskolan Stockholm	5te år etterutdanning, avd. video	1998 - 1999

Udstillinger/prosjekter:

Bandits-Mages, Bourges, Frankrike	"Com 1", videoinstallasjon	1994
Minimalen i Trondheim	"4 Heads", video	1995
Bandits-Mages, Bourges, Frankrike	"4 Heads", video	1995
"Action" i Trondheim	"4 Heads", video på Nova Kino	1995
Trondelagsutstillingen	"No title", videoinstallasjon	1995
NTNU Utstilling	"Com 2", videoinstallasjon	1996
Umbrella Film & Video, England	"Close up" ("I"), dataarbeid	1996
Atelier Nord, Oslo	i "Never a dumb moment" program "Untitled Musicvideos"	1996
Kunstakademiet i Trondheim	CD-rom prosjekt "Transmission" med akademistudenter fra Stockholm, Tampere, Trondheim	1996
Arteleku, San Sebastian, Spania	"In time", utstilling i prosjekthallen	1996
Desember utstillingen, Trondheim	"Advanced technology &cultural dissidence" Internasjonal workshop seminar	1996
Avgangsutstilling, Kunstakademiet i Trondheim	15 kunstnere/studenter	1996
Screens i Trondheim	"Positions", videoinstallasjon	1996
Färgfabriken i Stockholm	"In Time, part II -"Hello, I'm.." "In time", videoinst. collage "In time"	1997

Stipender:

Velferdfondets stipend 1997, Lars Anders Larsens Minnefond 1997, Sleipnir reisestipend 1997, NBK Utstyrstøtte 1998, NBK Prosjektstøtte 1998, Norsk kulturråds stipend 1998, Kunst og ny teknologi, til gjennomføring "why/how art", 3dje pris i konkurransen "Virtuell virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer"

“Spranget”

Ståle Stenslie og samarbeidende kunstnere takker:

Norsk kulturråd

Hi-Fi Klubben Oslo

SGI - Silicon Graphics

Telenor FoU (Forskning og Utvikling)

“Megalomania”

Kenneth Korstad Langås og Per Jonas Lindström takker:

Norsk kulturråd

Pioneer

Sundolitt

Produksjonsgruppen for Megalomania Spill:

Thomas Hervard, Espen Hangaard, Marianne Selsjord,

Espen Tversland, Jani Sarajärvi, Mikkel Wettre.

Ellingsen & Nygren A/S

“why/how art”

Kristin Bjørseth takker:

Norsk kulturråd

Tekniker Paul Pignon

CRAC - Creative Room for Art and Computing

Intervjuete personer: Jon Bing, John Peter Nilsson, Jeremy Welsh, Jannicke Låker,

Staffan Smith, Maaretta Jaukkuri, Tone Bjørneboe.



NORSK KULTURRÅD

Hi-Fi Klubben

Silicon Graphics

Telenor FoU

Pioneer

Sundolitt



Kunstnernes Hus
Wergelandsveien 17
N - 0167 Oslo

Tel. (47) 22 60 74 23
Fax. (47) 22 60 41 55

Norsk kulturråds konkurranse 1998:
"Virtuell virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer"

K.H. katalog 567

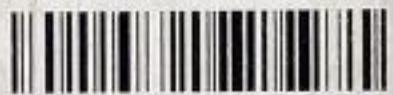
Forord Kunstnernes Hus: Stale Vold
Forord Norsk kulturråd: Ole Jacob Bull
Billedansvarlig: Utstillende kunstnere
Katalogdesign "Spranget": Paradis
Design: katalogomslag, "Megalomania", "why/how art":
Max Marius Almaas
Ansvarlig koordinator: Liv Revold
Repro og trykk: Haslum Grafisk a.s

© Kunstnernes Hus, Norsk kulturråd, utstillende kunstnere

ISBN 82-7111-029-2

NBR

Depotbiblioteket



99sd 22 999

virtuell > tradis

