

Separatutstilling ved Grand Palais i Sveits og gjestekunstnaroppald ved Banff gjestekunstnarsenter i Canada for Magnhild Øen Nordahl og Cameron MacLeod



Instillation of Lang Bauman at Grand Palais

Introduksjon

Magnhild Øen Nordahl og Cameron MacLeod har samarbeida om å utvikle eit kunstprosjekt som dei er invitert til å vise i galleriet Grand Palais i den sveitsiske hovudstaden Bern i perioden 26. september - 9. november 2018. Prosjektet tek dei med seg vidare til eit gjestekunstneroppaldet ved det anerkjende senteret Banff Center for Arts and Creativity i Canada i starten av 2019. Nordahl og MacLeod har tidlegare samarbeida om å starte opp Aldea senter for kunst, design og teknologi i Bergen. Utstillinga og gjestekunstnaroppaldet vil gagne deira eigen kunstneriske praksis, men også hjelpe dei å bygge opp Aldea gjennom å knytte nettverk til liknande organisasjonar i utlandet, og fordi kunstprosjektet er av ein slik art at det vil hjelpe dei å etablere det digitale verkstedet til Aldea.

Kunstprosjektet og utstillinga i Sveits

Til utstillinga utforskar vi Virtual Reality (VR) teknologi med Aldea sine nyleg innkjøpte HTC-Vive virtual reality briller. Vi bruker programvaren Unity til å lage ein virtuell modell av utstillingslokalet i Sveits, som betraktaren opplever når han er tilstades i det fysiske lokale og tek på seg VR-brillene. På same stad i det virtuelle og i det fysiske utstillingslokale er det plassert skulpturar som har ein liten skilnad i den virtuelle og i den fysiske verda. På hendene har den som opplever utstillinga sensorar som veit når ein nærmar seg objektet. Slik kan vi programmere den virtuelle skulpturen til å reagere på ein bestemt måte på handlinga til den som er inne i VR. Denne type interaksjon med gjenstandar som eksisterer både i fysisk og i virtuell form, kallast gjerne "mixed reality" eller "augmented virtuality". Knytta til denne heilt nye uttrykksformen er ei rekkje spørsmål og tema vi ynskjer å ta opp og utforske:

- ▶ Korleis påverker det oss med ein slik fragmentering av sanseintrykka som ei blanda røynd skaper?
- ▶ Korleis kan ein utvikle kunstopplevelsar der både den som er inne i VR, og dei som er tilskodarar frå utsida tar del i opplevinga?
- ▶ Korleis kan vi nytte det pedagogiske potensiale som VR og blanda røynd har i kunstneriske prosjekt, på same måtar som dei nyttar det til f.eks å trene opp kirurgar eller styrmenn for store båtar?

Prosjektet vil vere med å danne det kunstneriske terrenget som denne teknologien kan bevege seg i, og vi vil få naudsynt erfaring til drifta av den digitale verkstaden til Aldea. Utstillinga i Sveits gir oss også mulighet til å styrke kontakten med galleriet Grand Palais og til atelierfelleskapet "Die Fabrik" der vi hadde gjestekunstnaropphald i 2016 og der vi skal bu i monteringsperioden.



Biletet over er hente frå ein video på youtube som viser korleis Virtual Reality saman med sensorar/handkontrollar virker. Dette er det samme utstyret som vi har og vil bruke til å lage utstillinga i Sveits.

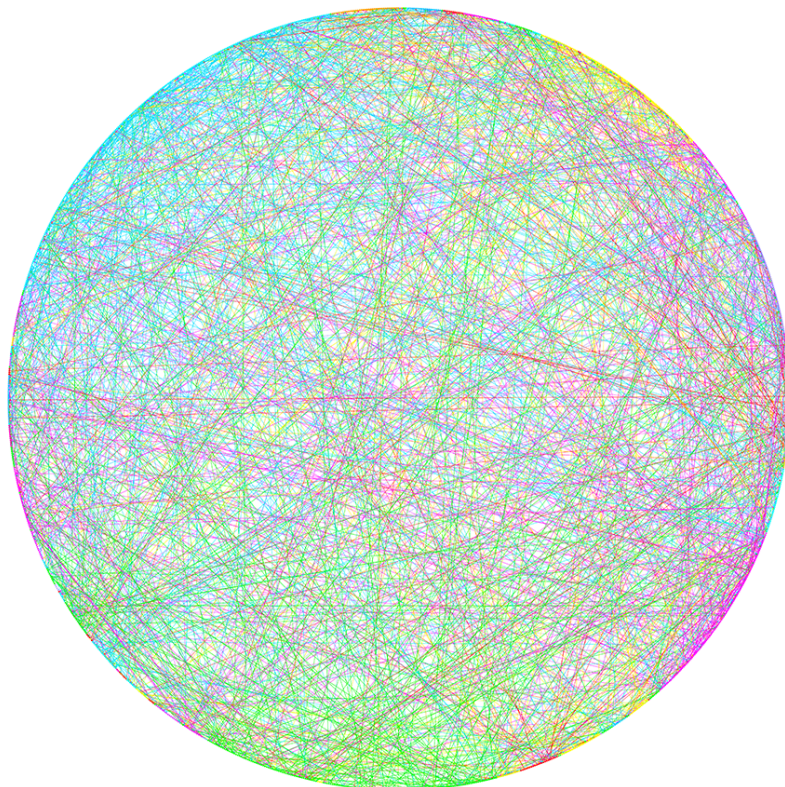
Gjestekunstnaropphald i Canada

Rammeverket og dei kunstneriske problemstillingane frå utstillinga i Sveits vil vi ta oss med vidare til gjestekunstnaropphaldet ved Banff i Canada, der vi skal vere i ein månadar frå 7.januar til 7.februar dersom vi får tilslag på søknaden om opphald. Banff er verdskjend for sine framifrå ressursar som skulpturverkstad og digitale verkstadar som inneheld både 3D-printerar og utstyr for Virtual Reality. Dei vil ha alt det tekniske utstyret vi treng for å gjennomføre dette prosjektet. Nordahl byrjar denne hausten på ein doktorgrad ved Universitetet i Bergen sitt Fakultet for Kunst, Musikk og Design, der ho skal forske på samspelet mellom det virtuelle og fysiske i det kunstneriske arbeidet. MacLeod bruker i sin kunstneriske praksis ny teknologi for å skape funksjonelle gjenstander og dataprogramvare som stiller spørsmål ved denne teknologien sin plass i samfunnet og kulturen. Gjestekunstnaropphaldet ved Banff er temabasert og leia av kunstnaren Jon Rafman, som er verdskjend for sin nyskapande og tidlege bruk av Virtual Reality. Deltaking på gjestekunstnaropphaldet vil vere ein unik sjanse både for Nordahl og MacLeod til å utvikle sine praksisar individuelt og gjennom samarbeid der Nordahl kan dra nytte av MacLeod sin teknologiske kompetanse, og MacLeod kan dra nytte av Nordahl sin kompetanse med det skulpturelle arbeidet.

Utover den kunstneriske vinsten vil vi som grunnleggarar av Aldea ha stort utbytte av å lære oss å kjenne denne teknologien som vi skal tilby brukarane av Aldea sin digitale verkstad. Vi vil også lære mykje om drifting både av verkstader, galleri og gjestekunstnerordning av å vere på eit så veletablert senter som har alle desse funksjonane som vi nett sjølv har starta opp i Bergen. I tillegg er det en sjelden sjanse til å knytte kontaktar både til kunstsenteret og til eit spissa fagmiljø. Eit opphald ved Banff for Nordahl og MacLeod vil styrke Aldea sin evne til å tilby fagmiljøet i regionen kompetanse i nye digitale medier, og hjelpe Aldea framover som ressurscenter for kulturfeltet. Vi håpar difor at Fylkeskommunen kan vurdere om desse positive virkningane for kulturlivet i regionen gjer at de kan sjå vekk ifrå det vanlige unntaket med at de ikkje gjev støtte til gjestekunstnaropphald, og også vurdere denne delen av søknaden som innanfor tilskottsordninga sine rammer.



Bilete frå Banff Centre for Art and Creativity.



Bilete illustrerer korleis kunstprosjektet og programvaren Curatron som Cameron MacLeod har utvikla fungerer. Curatron er eit program og ei nettside som gjev kunstnerar mulighet til å laste opp sin profil på ei nettside for deretter å gå inn i programmet å stemme på kven dei vil stille ut saman med. Programvaren kalkulerer deretter kva for gruppe med kunstnerar som har mest til felles i følge dei samla vala gjort av alle kunstnerane, og denne gruppa vert vald ut til å stille ut saman. Curatron har vore brukt til å kuratere utstillingar og gjestekunstnaropphald ved ei rekkje kunstinstitusjonar både nasjonalt og internasjonalt, og blir i dag mellom anna brukt til å velge ut kunstnerar til Aldea sitt gjestekunstnaropphald.



Bilete viser utstillinga Standard Primitives av Magnhild Øen Nordahl på Hordaland Kunstsenter i 2016. I utstillinga utforska ho samspelet mellom det virtuelle og det fysiske i kunstproduksjonen, då ho gav fysisk form til dei virtuelle byggemodulane i 3D-modelleringsprogrammet 3D studio max.