

Kort beskrivelse av kunstnerisk virksomhet

Som tverrfaglig kunstner arbeider jeg med animasjon, interaktive- og live installasjoner i form av animerte kortfilmer, musikkvideoer, og steds-spesifikke installasjoner der jeg bruker animasjon i en performativ kontekst. I mitt arbeid utforsker og tilpasser jeg ulike typer foreldet teknologi, slik som utdaterte teknikker fra film og tv-spill som har blitt en del av vår kulturhistorie. Jeg er spesielt interessert i utviklingen til eldre billedformingsteknikker som har blitt brukt til å produsere (bevegelige) visuelle uttrykk, og hvordan disse påvirker samtidens billedkultur i film, data spill og visuell kunst.

De siste årene har jeg eksperimentert med romlige-idéer som har sitt utgangspunkt i digitale formater, for eksempel data spill. Ett tilbakevendende tema i mine installasjoner er interaksjon, der brukerne erfarer arbeidet gjennom å sette objekter i bevegelse, å spille og interagere med det. Mitt mål er å lage arbeider der det digitale rom, tid og objekter oversettes til ett fysisk verden som brukerne kontrollerer.

Oversettelsen av ett digitalt til ett fysisk miljø utviklet jeg for en live-performance i løpet av en artist-in-residency ved Harvestworks i New York (Bergen - New York residency) der jeg samarbeidet med forskjellige New York baserte musikere. I denne performansen forandret konteksten og meningen til fysiske objekter ved å animere dem i ett simulert dataspill. Fordi animasjonene foregår i sanntid-performance, ser publikum prosessen og sluttresultatet på samme tid.

De siste årene har jeg hatt kunstneropphold i Storbritannia, Usa, Belgia og Kina, noe som utgjør en viktig del av min praksis. Et verk oppstår ofte fra et rom eller miljø. In noen verker, for eksempel i filmloops som "Big Mysteries" forsøker jeg å isolere en bevegelse eller en hendelse fra dens opprinnelige sammenheng og endre bevegelsens betydning.

I andre verker setter jeg det hele i scene selv, som i "Sighting of a Human" der vi ser en person som stiger opp fra Loch-Ness sjøen. I "Desire Camp" utgjorde tekstene til den russiske forfatteren Danill Charms grunnlag for prosjektet. I bøkene hans gjenter personenene de samme handlingene mange ganger etter hverandre eller oppfører seg irrasjonelt. Lineære fortellerlinjer begynner å oppstå men avbrytes av en strøm av katastrofer som skjærer gjennom det lineære. Desire Camp er basert på disse absurdiskiske tekstene, og jeg leter etter filmiske elementer og teknikker som kan visualisere dette språket.

Ett liknende utgangspunkt ble brukt i den interaktive installasjonen Plan 10 vist sommeren 2011, etter en intensiv arbeidsperiode ved Museum for Contemporary Craft i Portland (USA), som en del av konferansen Boundary Crossings:

"Boundary Crossings highlights artists who push animation beyond the conventions of traditional venues and embrace new digital technologies as readily as the earliest of animated techniques, developing a hybrid practice where they are leaving the computer screen and enter physical space." Mack Mc. Farland, Curator M.O.C.C.

Plan 10 fungerer som et audio-visuelt instrument der brukerne kontrollerer sanntid surround-sound, lys og romlig animasjon i en fysisk installasjon. Installasjonen er ett audio-visuelt "fremtidsinstrument"; en interaktiv science-fiction animasjon basert på Tor-Åge Brings sci-fi roman Last City of the Gods.

Den fysiske tilstedeværelsen av et fiksjonsbasert miljø i relasjon til film var temaet til installasjonen Moviestar - basert på den kort historien til spesial-effekter. I dette prosjektet samarbeidet jeg med en programmerer, en skulptør og en lyd-designer for å lage en brukerstyrt installasjon som kombinerer klassisk film- og animasjon, roboter, lyd og bevegelsesregistrering (motion-tracking). Disse elementene brukes til å simulere ett filmsett der publikum blir skuespillere i en film som vises live. Moviestar er utviklet i samarbeid med Bergen Sentrum for Elektronisk Kunst/BEK i Bergen.

En annen nylig installasjon Pole Position er basert på det klassiske dataspillet med samme navn som var ett av de aller første bil-spillene som ble laget. Siden den tid har bil-spillene utviklet seg i forskjellige retninger og former, men det grunnleggende formålet med disse spillene har alltid vært det samme. Dette har gjort bil-spillet, sammen med andre tidlige dataspill, til et kulturelt fenomen som er like aktuelt i dag som dets forfedre var omtrent 40 år siden. Pole Position er formgitt som et fysisk spill, skapt ut i fra et menneskelig behov for å rekonstruere og gjenngi digitale miljøer i våres egen fysiske verden. Brukerne spiller ett bil-spill prosjektert på en skjerm foran dem, der spillet på lerretet er fysisk tilstede og synlig bak lerretet i form av et mekanisk-kontrollert oppsett laget bevegelige av (micro)motor-styrte objekter. Disse fysiske objektene kolliderer med digitale objekter – og brukerne får mer og mer kontroll over de mekaniske- digitale elementene jo lenger inn i spillet de kommer.