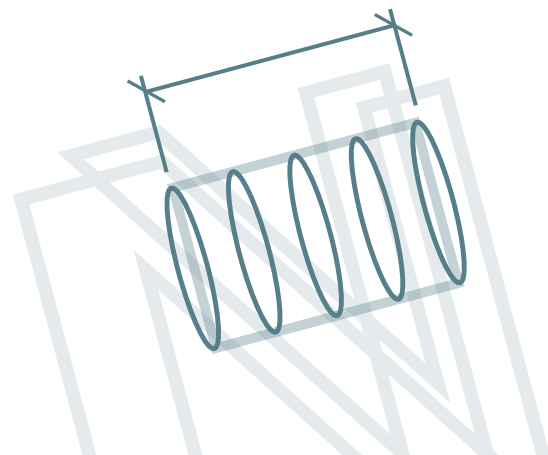
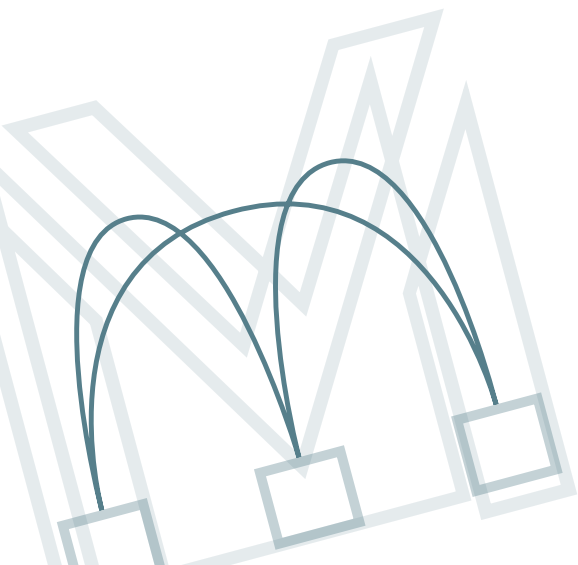




KUNST I BEVEGELSE 2017

Galleri BOA, Rådhusgaten 19, Oslo 02.02 - 19.02.2017



HVA ER KINETISK KUNST?

av Glen Farley

Kinetisk kunst er kunst som beveger seg. Bevegelsen kan være fysisk, skapt av motorer, gravitasjon, vind, solen eller den som ser på. Bevegelsen kan også være rent visuell, for eksempel gjennom geometriske mønstre som virker som om de beveger seg, eller gjennom bruk av film, lys eller dataanimasjon. I tillegg til bevegelse, kan dette kunstuttrykket også ta i bruk lys og/eller lyd, som betyr at det bidrar med flere dimensjoner og berører flere av sansene enn vanlig skulptur. Kinetisk kunst i tillegg innbyr gjerne tilskueren til å være deltaker, for eksempel ved å sette verket i gang ved å trykke på en knapp eller dreie på et håndtak.

Selv om kinetisk kunst ikke ble en formell kunstart før på

1950-tallet, kan de historiske røttene til denne kunstformen spores tilbake til begynnelsen av 1900-tallet og arbeider som Marcel Duchamps «Bicycle Wheel» (1913), som senere er regnet for å være den første kinetiske skulpturen, og Naum Gabos «Kinetic Construction: Standing Wave» (1919–20). László Moholy-Nagys «Light-Space Modulator» (1930) er en tidlig motorisert, roterende skulptur av metall, glass og lysstråler.

Utviklingen av den kinetiske kunstformen ble aksentuert gjennom en håndfull nyskapende utstillinger, blant andre «Le Mouvement» i Paris i 1955 og «Labyrinth» på Parisbiennalen i 1963, der Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) presenterte flere typer

kinetisk og optisk kunst. I 1968 fikk kinetisk kunst sin formelle debut i Norge gjennom utstillingen «Lys og bevegelse» i Kunsternes Hus, med blant andre kunstnerne Irma Salo Jæger og Odd Tandberg. Året etter kom Henie-Onstad Kunstsenter med en oppfølger i form av den retrospektive utstillingen «Julio Le Parc», som fremhevet den argentinske kunstnerens arbeid med lys, refleksjon og interaksjon, og de viste også den viktige utstillingen til Jean Tinguely: «The Future as we Remember It» i 2009. Sveitsisk-fødte Tinguely anses for å være en av de viktigste representantene for kinetisk skulptur med sine tegnemaskiner, enorme bevegelige skulpturer av industriavfall og kunstneriske «happenings», som noen ganger

endte med at kunstverkene eksploderte eller gikk opp i røyk.

I Norge var Odd Tandberg en pionér i bruk av akryl, roterende skiver, laserstråler og lyddrevet lys, og i en alder av 92 år er han fremdeles aktiv som kunstner. Bjørn Melbye Gulliksen har skapt maskiner som produserer tilfeldige og komplekse bilder, og fantastiske kulelagermaskiner inspirert av avansert matematikk og karnevalslek – men det ligger alltid en dypere mening bak.

Kinetisk kunst har bestandig hatt en nær kobling til teknologi, vitenskap og i senere tid, økologi. Enkelte ganger, som i arbeidene til Moholy-Nagy og Tandberg, ser kunsten på sin tids maskiner (eller maskiner

fra tidligere tider) med et nysgjerrig og respektfullt blikk. Moholy-Nagy gikk så langt som til å uttale at «teknologien er det som er virkelig i vårt århundre. [...] Å være en maskinbruker uttrykker selve spiritualiteten til dette landet. Maskinene har erstattet tidligere epokers opphøyde åndelighet.» Som en kontrast har enkelte kinetiske kunstnere brukt sine arbeider til å sette kritisk søkelys på teknologien og samfunnet i sin alminnelighet. Tinguely gjorde narr av masseproduserte forbruksvarer og sa at «for meg er kunst en form for håndgripelig og altomfattende opprør.» Noe som karakteriserer en del kinetiske kunstprodukter, men slettes ikke alle, er at de behandler alvorlige temaer på en leken eller humoristisk måte,

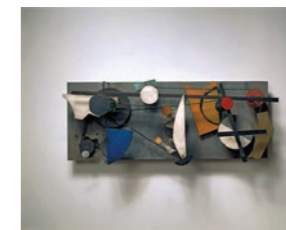
som kan være en virkningsfull invitasjon til å reflektere og diskutere.

Interessen for kinetisk kunst nådde et høydepunkt på 1950- og 1960-tallet, og ble etter hvert litt utdatert da video, dataanimasjon og robotikk fikk større innpass i populærkulturen og kunsten.

I senere år har mange gruppeutstillinger i Norge inneholdt ett eller flere kinetiske arbeider. «Norsk skulpturbienale 2011: Menneske og maskin», og «NOR13: Lydbasert kunst» kan nevnes, men det var ikke før 2015 at Norge fikk sin første utstilling av kinetiske arbeider utført av kunstnere som bor i Norge: «Kunst i bevegelse» på Trafo



Marcel Duchamp, «Bicycle Wheel», 1951 (etter tapt original fra 1913). (Foto: Wikipedia)



Jean Tinguely, «Wundermaschine - Méta-Kandinsky» I, 1956. (Foto: Museum Tinguely, Basel)

Kunsthall i Asker. To år senere kommer det nå en gruppeutstilling til, på Galleri BOA i Oslo med en utvidet gruppe av kunstnere og flere nye verk.

Fordi kinetisk kunst ofte innebærer interaksjon og noen ganger har en humoristisk tilnærming til temaet, fortsetter den å være populær, særlig blant barn og de som er unge til sinns. Men akkurat disse kjennetegnene, sammen med nyhetens interesse og det tekniske aspektet ved denne kunstformen, står i fare for å distrahere enkelte tilskuere og kritikere slik at de lar være å analysere arbeidene på et dypere plan.

I dag er det en entusiastisk indre kjerne av nye og etablerte kunstnere som holder tradi-

sjonen med kinetisk kunst levende. Mange foretrekker mekaniske og tekniske prosesser fremfor digitale, kanskje som en nostalgisk og taktil reaksjon på våre stadig mer digitale og virtuelle liv.

Den fornyede interessen er ikke synlig bare i Norge, men også internasjonalt, for eksempel i utstillingen «Ghosts in the Machine» på The New Museum i New York i 2012, MIT Museums «5000 Moving Parts» fra 2013–2015, den årlige «Kinetic Art Fair» i Storbritannia, den store årlige «International Kinetic Art Exhibit and Symposium» i USA, og Norges egen nøyteknologiske «Meta.Morf Biennale» i Trondheim.

KUNSTNERE OG KUNSTVERK

i alfabetisk rekkefølge

Tekst: GRETHE HALD



ANDREA BAKKETUN

Glassnegativet i storformat gir en bokstavelig talt klar tilnærming til «Sunrise/Sunset simulator». Et bilde flimrer mot oss fra den lille skjermen, hva er det egentlig vi ser? Kunstneren Andrea Bakketun arbeider innenfor flere sjangre: tekstarbeid, performance, kinetisk skulptur, video og installasjon. En fellesnevner for arbeidene er bevegelse, ofte med elementer av forgjengelig karakter som kan oppleves over et lengre tidsrom. Naturkrefter, interaktivitet, kjemiske prosesser, mekanikk og levende organismer benyttes som bevegelsestriggere. Ved hjelp av nye observasjonsformer og kryssninger utfordres etablerte

sannheter og forholdet vi har til våre omgivers konstante kumulering av krefter.

I Bakketuns verk utføres oversettelse fra én fysisk tilstand til en annen, slik som lys om-dannet til bevegelse, og bevegelser som produserer lyd. Undersøkelsen av fysiske forandringer rundt oss kommer fra Bakketuns fascinasjon for det uransakelige i vårt indre. Ved å benytte menneskeskapte gjenstander og systemer, bygger hun opp skjeletter for tolkbare narrativer og stemninger.

«Sunrise/Sunset simulator» er eksempel på dette. Et glassnegativ fra Setnesmoen militærfor-

legning tatt i 1903, kombineres med et 8mm redigeringsapparat brukt til manuell redigering av film. Med et enkelt og sensitivt inngrep – en utvekst av dobbeltsidig skumtape – kobles en av justeringsknottene til en saktegående motor. Når utveksten berører motorens gumming, skrur bryteren og lysforholdene i belysningsskjermen forandrer seg. Slik tilfører den roterende motorens repetitive sirkulering en poetisk dimensjon til negativet.

Bakketuns kunstnerskap går i sykluser og hun griper gjerne tilbake til tidligere teknikker og tematikker som hun så kan teste ut med nye tilnærminger.

Til det passer funnede objekter godt, som elektroniske apparater med ny- eller gjenbruksfunksjon. Samtidig tilfører hun en inngripen i det repetitive, ved at verket baserer seg på den skjøre og uregelmessige forstyrningen i den regelmessige motorsirkulasjonen. Dermed oppstår en sårbarhet for hvordan verket kan vises over lang tid, og i siste instans: til dets ødeleggelse. For Bakketun ligger det nær sagt magiske øyeblikket hun er ute etter i selve forfallsprosessen. For å betone feilen som et menneskelig aspekt, lar hun maskineriet også få kjøre seg fast, men tilfører samtidig nye måter å vise verket på. Som her, gjennom en

parallel, loopet video som viser høydepunkter fra verkets levetid. Bakketun vil også med jevne mellomrom korrigere og restarte objektet i utstillingen og legger dermed til en performativ samhandling med verket. «Sunrise/Sunset simulator» viser kanskje et landskap, noen mennesker og et telt? Vi venter på at noe skal skje, men bildet flimrer og vi forblir i en stemning av opplevelsen ved det usagte. I det som kanskje var – eller kan være.

andreabakketun.net



«Sunrise/Sunset simulator», 2016
20 x 30 x 50



GLEN FARLEY

Det er ikke så mange år siden Glen Farley valgte å gå helt over i kunstens verden. Med seg tok han inngående teknisk innsikt og en livslang fascinasjon for sammenstillinger til nye konstallasjoner. Verkene hans speiler lekenhet og utforskertrang. Han har dessuten behov for å si noe vesentlig i vår tid, med både politisk brodd og psykologiske hentydninger. Når publikum fascineres over hans bevegelige objekter, kretser rundt dem og betrakter hva som da skjer, har Farley oppnådd mye av det han har satt seg fore.

Bevegelsen er det sentrale i denne kunstopplevelsen. Me-

kanikken, som er en synlig og viktig bit av andre bevegelige kunstverk, er her skjult, så det er bare den rene bevegelsen som er igjen. Til tross for kunstnerens profesjonelle digitale kompetanse er det ingen spor av elektronikk i disse objektene. Komponentene baserer seg på det mekaniske og elektriske og har mer å gjøre med fortidens titteskap og spilledåser enn samtidens online-tilværelse. Stilt overfor disse objektene kan man føle seg hensatt til et oppfinnerverksted der nye virkeligheter oppstår ut av vel uttenkte scenarier. Man kan sågar få assosiasjoner til eventyrenes verden, som scener hos H.C. Andersen, eller kanskje

fortellinger av Edgar Allan Poe? «Grandma's Time» er både en skulptur og et stilleben. Tilsynelatende et fredfylt sådan, med gammelt fotografi i ramme, antikk klokke og romslig tekopp på et bord. Når bevegelsen setter inn, lyser lampen på bildet med kvinnen, viserne på den ringende klokken snurrer vilt og det klirrer kraftig i tekoppen. Elementet av overraskelse er der som alltid hos Farley, og man kan få assosiasjoner til både spiritisme og andre overnaturlige hendelser. Samtidig har sammenstillingen preg av et kjærlig blikk på det forgangne, og det tvetydige gjør bare opplevelsen rikere, om man ikke kjenner historien bak.

Lyder og lukter er noe av det som lettest trigger minnene våre, så også for Farley. En ekstra dimensjon kommer til når bakgrunnen til dette verket er kjent: at hans kjære mormor, som døde da han var 15, levde med Parkinsons sykdom. At tekoppen var hennes og i flittig bruk tross skjelvingene og at hun gikk i kjole, også når hun fisket ørret der hjemme i Ontario, Canada. Noe vi ser på bildet.

Også for dette verket gikk Farley grundig til verks. Han besatle antikke deler til klokken fra England og samarbeidet med en gammel urmaker for tilpasning til å «besjele» klokken,

gi den «liv». Han fikk også registrert frekvensen i skjelvingene hos Parkinson-pasienter og la det inn som endret turtall i motoren tilknyttet verket, stemt opp mot de andre bevegelsene. Slik ble «Grandma's Time» også hans bearbeiding av en tidlig erfaring i livet som satte dype spor, og som fornemmes av oss, gjennom dette kunstverket.

Lun humring følger gjerne betraktningen av Farleys ofte intrikate forundringsobjekter. Også dette nye verket får fram både smilet og ettertanken. Kanskje påminnes vi om egne familiemedlemmer, klenodier og dertil hørende hendelser. Eller tanken tar en ukjent og

ganske annen vei enn det kunstneren intenderte. For slik er kunstens uransakelighet, og derigjennom dens åpenhet og rikdom.

farleykunst.no



«Grandma's Time», 2016
80 x 50 x 50



BJØRN MELBYE GULLIKSEN

Tilfeldighetenes spill, heter det gjerne, om det som kan synes utenfor alle kausalitetens lover om årsak og virkning. I Bjørn Melbye Gulliksens kunst har tilfeldigheter en svært sentral rolle, i vel uttenkte verk der ingenting kan sies å være overlatt til tilfeldighetene! Beregning av tilfeldighetenes muligheter kan faktisk tallfestes og gis fysisk form, som i utstillingens «Lysbildemaskin stål», med sine 64 000 000 mulige variasjoner.

For Gulliksen er det viktig at selve teknikken har enkle prinsipper og er så synlig som mulig, slik at folk kan forstå hva som skjer når de ser skulpturen.

At det er billedhogger han er, betoner han med utformingen av verket, ved sokkelens form og at verket først og fremst blir interessant som skulptur.

I en tid der det digitale styrer det meste av vår verden og tilværelse, holder noen kunstnere på det mekaniske og analoge, noe Gulliksen er en erfaren eksponent for. Hans «Stillestående propell» i stein og Daidalosfigurer i tre og metall er klare eksempler på at bevegelse som motiv hos ham ikke alltid har gitt noe konkret resultat. Det digitale er ham likevel langt fra fremmed i skulptursammenheng. Hans første

visuelle beregninger av antall kombinasjonsmuligheter ble først problematisert i mosaikkbilder bestående av mer enn 1024 kubiske treklosser: «IKON» baserer seg på 32x32 piksler og 6 farger, som i en datamaskin, og antall mulige variasjoner utgjør et tall som kan skrives med 800 siffer.

I en av Gulliksens såkalte evighetsmaskiner har han latt seg inspirere av Jorge Luis Borges' novelle «Biblioteket i Babel» og konstruert en mini-utgave av «den ultimate billedmaskin», som gir mulighet for alle de bilder som kan finnes. Gulliksens interesse for tallsystemer og kaosteorier har ført

til flere liknende skulpturer, utviklet etter at han kontaktet forskermiljøer og fikk tilgang på avanserte regnemaskiner. Hans «Tilfeldighetsgenerator no. 10» er et tårn i glass og metall. Putter man på en mynt får man via datakomponenten en unik billedkombinasjon tilbake. Maskinen er programmert for intet mindre enn 9,7 trillioner variasjoner, bare en femtedel av maskinens totale kapasitet er brukt de gangene skulpturen hittil har vært vist. Når sannsynlighetsberegninger forteller oss hva som skal til for å vinne i et pengespill, levnes man ikke mange illusjoner om full pott. Opplevelsen av nestoren Gulliksens kinetiske

skulpturer må derimot sies å gi full score, slik han filosoferer over og anskueliggjør fascinerende sammenhenger på visuelt slående vis. Slik også med «Lysbildemaskin stål», der håndverk, vitenskap og kunst går opp i en svimlende, høyere, interaktiv enhet.

tilfeldig.org



«Lysbildemaskin Stål», 2003
110 x 70 x 50



CECILIA JONSSON

Cecilia Jonsson arbeider konseptuelt og beveger seg fritt innenfor mediene installasjon, skulptur, lyd og video, med innslag av performativitet, mikroskopi, arkiv og elektronisk motorikk. Hennes kunst befinner seg i grenselandet mellom fiksjon og vitenskap, der hun særlig utforsker spenningsfeltet mellom mineralriket og levende organismer. Hennes nyeste verk «Irony» føyer seg naturlig inn i dette kunstnerskapet. Skulpturen er fremstilt av en stor mengde utstrødd svart jernoksid som roterer på grunn av tilført magnetisme. Slik den står plassert i mørket som klar, enkel form bare belyst av en spotlight, kan

man lett komme i tanker om verdensrommet og galaktiske sfærer, stjernestøv som samler seg eller rett og slett Genesis? Kanskje er det her tittelen «Irony» kommer inn, som en ironisk vri på svarte hull, kloders sammenstøt, The Big Bang eller andre ulike oppfattelser av verdens tilblivelse?

Som i det tidligere «Passage of the Red Queen», inspirert av Nikola Teslas industrielle revolusjonerende oppdagelse av roterende magnetfelt og hans konstruksjon «Egg of Columbus», spilles det også i «Irony» på jernets magnetiske egenskaper. I «Passage ...» holdes en kule på plass ved

hjelp av elektromagnetisme, sendt gjennom spolene med kobbertråder som omgir den. Med sin sirkelform utforsker verket industrialismens utvikling i et økologisk perspektiv. Egget av stål har hos Jonsson ekspandert og fått en selv bærende kuleform som skinner av høypolert rød lakk. Den magnetiske tilførselens periodiske høyder og fall etter matematiske lover, forårsaker en kontinuerlig forskyvning av kraftlinjene. Kulens langsomme og nærmest nølende rotasjon ga inntrykk som av forsiktig søken og konstruksjonen kunne på flere vis synes som et Columbi egg. I stedet for fenomenet av det balansen-

de kobberegget som snurrer i voldsom fart, valgte Jonsson et minimalistisk samtidsuttrykk for sin skulptur, slik hun også gjør denne gang, med den nedtonede stramheten til «Irony». Verket er lavmælt og i mørket, i første omgang, nesten ikke til å begripe. Slik sett speiler det omfanget av tematikken hun beskjeftiger seg med.

Jonssons mange verk tar form gjennom undersøkelser av fysiske og ideologiske egenskaper av de råvarer som ligger til grunn for menneskets eksistens, fra dets opprinnelse dypt nede i jorden, til utvinning, transformering og global utnyttelse. Gjennom å utfordre

distinksjonen mellom objektive og subjektive elementer, som oppstår i spennet mellom en autentisitet og kunstnerisk praksis, framtrer grenseoverskridende forbindelser der kunst møter teknologi, sosialkultur og miljøspørsmål. Komplekst, som i en samtidens alkymi.

ceciliajonsson.com



«Irony», 2017
20 x 100 x 100





KRISTOFFER MYSKJA

«Chatter» av Kristoffer Myskja skiller seg klart ut fra hans tidligere skulpturer, der han laget hver eneste komponent selv, ned til den minste skrue. Slik var tiden en vesentlig faktor i kunstprosessen. Det er den for så vidt også nå, men med motsatt fortegn, da han denne gang har benyttet ferdigkjøpte deler. «Chatter» har mer lyd enn direkte bevegelse, men i de mange reléene som lager klikkelydene arbeider bevegelsene for seg selv i det stille, selv om det ikke er synlig.

Myskja startet sitt kunstnerskap som maler, men ettersom han allerede fra barnsben av var opptatt av mekaniske innret-

ninger, var det en befrielse å oppdage kunstnerskap som de av Jean Tinguely, Gruppo T og Arthur Ganson. Med sine kinetiske skulpturer har Myskja deltatt på en rekke utstillinger både i Norge og utlandet, blant annet på Ikon Gallery i Birmingham, Malmø kunsthall og ved Tinguely museet i Basel.

Maskinparken til Myskja er høyst analog. Det produseres nesten ikke manuelle maskiner lenger, derfor består atelieret hans primært av utstyr fra 1950-60-tallet, som dreiebenken fra Sveits og fresemaskinen fra Tyskland. En maskin er per definisjon laget for å lette oss for arbeid, samtidig

som den påvirker oss på en avhengighetskapende måte. Forståelsen for virkemåten til en bilmotor eller datamaskin minsker etter hvert som de innkapslede produktene utvikles med stadig mer avanserte løsninger.

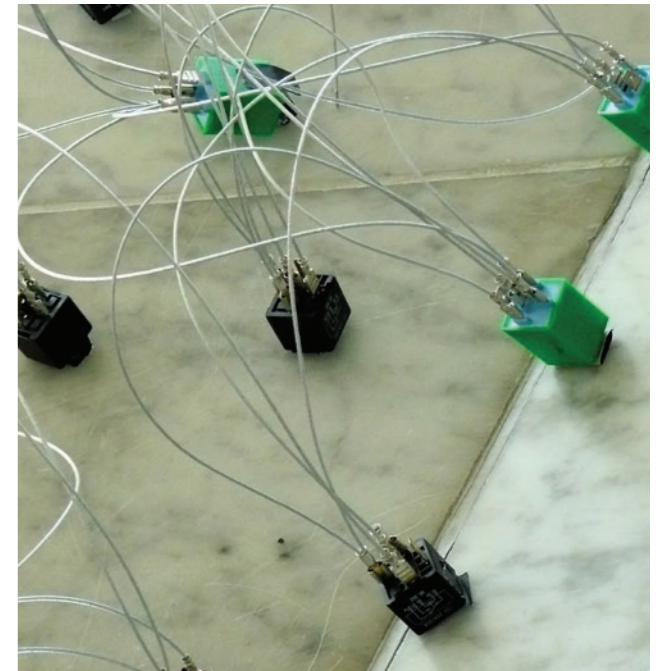
Den åpne formen Myskja søker å gi skulpturene kan stå som motpol til teknologien vi omgir oss med. Ingenting skal være dekket til og ingenting overflødig, men innebære en rasjonell, funksjonell tilnærming til objektet. Produktet er dens rene funksjon samtidig som det blir en lek med maskinbegrepet. Den repetitive og konsumerende akten er maski-

nens ubønnhørlige skjebne. I skulpturen «Governors» kontrollerer de roterende delene hverandres hastighet, som en evig overvåkende maktkamp mellom elementene. «Konspirerende maskin» virker som en spilledåse, men i stedet for toner er det stavelser som spilles. Disse settes sammen til ord og utgjør grunnlaget for en lavmælt samtale mellom skulpturens to høyttalere. Han vil ikke at det konseptuelle skal dominere. Kunstverkets verdi skal ligge i det fysiske, bevegelige uttrykket og opplevelsen vi får av det.

Idéer oppstår, nye skulpturer blir til, og det tar vanligvis

lang tid å realisere tekniske finurligheter og løse problemer underveis, før verket endelig virker som forutsatt. «Chatter» som han viser på denne utstillingen kan oppfattes nærmest som en rask skisse, en croquis. Han benytter ferdige reléer festet sammen med wire slik at de sender signaler til hverandre og ender opp ved utgangspunktet. Han spiller med det på visuelle nettverksframstillinger, slik dagens sosiale medier også fungerer som ekkokammer for det man selv tror på. Klikk, klikk, så er vi tilbake der vi startet!

kristoffermyskja.com



«Chatter», 2011
30 x 50 i diameter



ATLE SELNES NIELSEN

I Atle Selnes Nielsens bevegelige skulpturer følger hendelsene på hverandre, som mer eller mindre naturlige konsekvenser av det han har tenkt ut og satt sammen. Den rytmiske pusten fra en lærbelg kan gjenkjennes som noe nesten menneskelig. En slik første fornemmelse rommer også følelsen av kroppslig skjørhet, som om noe skal breste eller bære.

I hans nyeste verk står to store, tomme hermetikkbokser i sentrum. En knokkel slår elegant mot bunnen av den ene, nå en gjenganger i hans kunstnerskap. Mekanismen drives av en motor som samtidig trekker minst to lydbånd rundt. Lyden som spilles

av, både forlengs og baklengs, er et opptak av den samme knokkelen og boksen. Den spilles gjennom en selvbygget høyttaler, der bunnen av den andre boksen utgjør høyttalerens membran. Lyden «utvides» til flere bokser gjennom strenger, som i en god gammeldags trådtelefon. Noe er tydeligvis satt i gang her – som et foruroligende varsel, et omen?

Selnes Nielsen liker saklige, tørre ord, slike som ikke gir fasiten, men som kan lede publikum inn i egne assosiasjoner. Det fører kan hende til at man beveger seg litt som i villelse, i møte med de innholdsrike skulpturene og deres titler.

Denne gang var begrepet redundans et utgangspunkt, i betydning gjentakelse av allerede kjent informasjon, uten å tilføre noe nytt. Ordvalget er teknisk og angår påliteligheten i tekniske systemer, som her i Selnes Nielsens installasjoner. En back-up i et system vil være en redundans, som gjør systemet driftssikkert gjennom å kunne skifte til et parallelt spor, tilsvarende det som svikter. For hans egen del faller flere brikker på plass gjennom dette verket og dermed ligger det også noe eksistensielt i hans bruk av ordet. Selve betydningen av «redundans» undergraves, i det prosessen kulminerer i noe nyskapende.

Selnes Nielsen har arbeidet mye med gjentakende prosesser i kinetiske skulpturer og installasjoner. Eksperimentering med utdatert båndopptakertechnologi har til tider vært en kjerne i kunstnerens gamle fascinasjon for prosessuelle komposisjoner, lydlige sammenhenger og den akustiske virkeligheten som omgir oss. Dette kan også sees som redundant, med inn- og avspilling av den samme lyden som produseres analogt i skulpturen. At trommer var det første instrumentet menneskene tok i bruk, ligger ofte i denne kunstnerens bakhode. Lydkunsten han tidlig ble så opptatt av ledet ham videre inn i den kinetiske kunst-

verdenen, der hver minste del av installasjonene har mening og ingen plassering er tilfeldig. Selnes Nielsens objekter består av deler som han målbevisst har anskaffet, men også av slikt som han finner på sin vei, samlet på Askeladd-vis. Når han så monterer sine skulpturer ved hjelp av lodding, sveising og sliping, oppstår også små unøyaktigheter som er en viktig del av uttrykket. Det skal være litt skeivt og skakt, synes han. Men det presise og stramme i helheten taler sitt eget og assosiativt passende språk, om vel uttenkte løsninger og full kontroll.

siriogatle.no



«Backup I», 2016
180 x 250 x 120



BENTE SOMMERFELDT-COLBERG

En sirkel av glasskuler omkranser den runde aluminiumsplaten som nærmest gir inntrykk av å sveve. Inne i kulene skimtes flere små ord, som «her», «flyktig», «aldri» og «nær». Sammenkrøllet papir av bladgull beveger seg over platen på baksiden av kulene. Det speiles og forstørres gjennom glasset, ulikt etter hvert som det kommer til syne, i små, gyldne glimt. Kunstverket har fått tittelen «Brutte løfter».

joner. Hva sier dette verket oss egentlig – noe om å forutse eller foregripe hendelser? Med tittelen «Brutte løfter» stilles våre tanker i beredskap mot det som var og det som kan komme. Det visuelt vakre gir en kontrast til uvisshetens ambivalens; en forkastet idé kan få ny verdi. For hva er brutte løfter, i egne liv og samfunnets?

Flere av Bente Sommerfeldt-Colbergs arbeider handler om vår tilværelse i en truet verden, om utsatthet og sårbarhet. Ofte vises et spesielt hendelsesforløp, noe som nesten gjenspeiler en menneskelig handling, der hun henter elementer og objekter fra en

felles opplevels- og erfaringsverden. De elektroniske komponentene og koblingene er innkjøpt, motoren og timeren programmeres inn i en datamaskin som styrer skulpturens fremferd. Noen ganger er skulpturene resultat av en 10 år gammel idé som endelig finner sin form. Hun kan våkne med en helt klar visuell løsning, når underbevisstheten har gjort sitt. «Det er det beste ved jobben min, så kommer den tunge mekaniske utfordringen etterpå!» Hun har til tider tydd til hjelp for de vel uttenkte, tekniske løsningene, men i de nyeste verkene gjør hun det meste på egenhånd.

Sommerfeldt-Colberg er opptatt av det klinisk kjølige og laboratoriums-liknende i sitt uttrykk, der det er noe som åpenbart foregår og som hun selv, lik laboranten, søker for å finne. I hennes «Hygienisk instrument» som bokstavelig talt beveger seg innenfor en form for laboratorie-estetikk, sviver glassløperes dreiende bevegelser i en overdimensjonert petriskål, over et forstørret foto av en håndflate. Flytende, klar såpe danner derigjennom nye linjer i den flytende massen – verket toer sine hender. Men kan hende er laboratoriet denne gang et annet sted, utenfor vår fatteevne og kontroll og utenfor det kunstner-

ens hender kan nå? Heri ligger også kunstnerens kritiske samtidssblikk.

bentesommerfeldt-colberg.no



Stilt overfor Sommerfeldt-Colbergs skulpturer kan man lett komme i tanker om trollmannens lærling, som opplevde at den forheksede kosten overtok alt. En av hennes skulpturer har da også levd sitt eget liv, da et bord begynte å gå rundt seg selv og bestemte seg for å forlate rommet, via trappen. Tanken på det frydet kunstneren – for et herlig overraskelsesmoment!



«Brutte løfter», 2017
60 x 170 i diameter

TAKK

Utstillingen er gjort mulig gjennom generøs støtte fra



**STATENS
UTSTILLINGSSTIPEND**
Kulturrådet

B O A
Billedkunstnerne i Oslo og Akershus

Glen Farley ønsker å takke:
sin kone Anne-Siri for gode råd, støtte og deling av huset med en voksende samling litt spesielle og bråkete skapninger; og sine barn Henrik og Linn som var hans første mottagelige publikum

Andrea Bakketun vil gjerne takke:
Billedkunstnernes Vederlagsfond for støtte, samt livs- og samarbeidspartner Christian Tony Norum for entusiasme, hjelp og kritikk i prosessen

Tekstene om kunstnerne: Grethe Hald

Grafisk design: KINNON ELLIOTT kinnonelliott.com

Trykking/Printing: PRINTING AS printing.no

Norsk oversettelse av Hva er kinetisk kunst?: [TORHILD ØIEN LinkedIn](https://www.linkedin.com/in/torhild-oien)

Korrekturlesing: LINN ØYEN FARLEY drollic.ca

Opplag: 200

© 2017 De deltakende kunstnerne og forfattere

Foto: de deltakende kunstnerne hvis annet ikke er nevnt i bildetekstene

Størrelse av verkene: høyde x bredde x dybde i cm