

ÅRETS SIDEPROGRAM

ABSTRAKT NÆRVÆR ABSTRACT PRESENCE - HVORDAN LESER VI BILDENE? - HOW DO WE READ IMAGES?



På begynnelsen av nittitallet var jeg på en kveldsforelesning ved Universitetet i Oslo som omhandlet kognitiv erfaring i datamaskinens tidsalder. Vi ble vist fram bilder av fire ansikter; tre av dem var av mer eller mindre mørkhudete mannfolk med skjegg, og det siste bildet var av en gorilla. De fleste i salen oppfattet straks at et av ansiktene tilhørte Diego Maradona (verdens ubestridt beste fotballspiller på den tida), og alle så hvem som var gorillaen. Men, kunne foreleseren fortelle, den amerikanske supercomputeren som var satt til oppgaven å kjenne igjen ansikter, klarte ikke denne enkle oppgaven, enda det var brukt milliarder av dollar på å utvikle programvare som skulle klare biffen.

Blant våre spesialinviterte utenlandske gjester finner vi den nederlandske kunstneren Geert Mul og hans prosjekt Split Representation. I lange perioder har han latt en datamaskin tappe tilfeldige stillbilder fra offentlig tilgjengelige satellitt-tv-kanaler (opptil en milliard pr. døgn). Disse bildene har han så foret inn i et komplisert billedanalyseprogram som så velger ut de to som 'ligner mest' ut fra en rekke formale kriterier. Geert påpeker i sin katalogtekst at hver eneste forekomst av tredjehånds informasjon i prinsippet er en løgn, med mindre den har blitt personlig strukturert og organisert av deg som en mulig sannhet. Det er med andre ord strukturene som gir hvert kulturelt kodet bilde en mening, enten det dreier seg om tv, film eller en avis eller bok.

Urbane, arkitektoniske strukturer er utgangspunktet for Sarah Morris' malerier som har blitt vist på store museer verden over. Og med filmene sine klarer hun å gi oss en ny tolkning av amerikanske storbyer som vi ellers kjenner godt fra både populærkulturen og tv-nyhetene. Med unntak av den siste filmen Los Angeles er fraværet av hovedpersoner påtakelig, for det er ikke gjennom fiksjon og skuespillere at hun ønsker å si noe om verden, men derimot gjennom menneskeskapte strukturer som omgir oss enten vi

One evening in the early 1990s, I attended a lecture at the University of Oslo about cognitive experience in the computer age. We were shown pictures of four faces; three of them were swarthy, bearded men, the last picture was of a gorilla. Most people immediately recognised one of the faces as Diego Maradona (the undisputedly greatest footballer in the world at that time), and everyone recognised the gorilla. The lecturer could tell us, however, that the American supercomputer that was assigned the task of recognising faces had failed at this simple exercise, even though millions of dollars had been spent on the development of software for this purpose.

Among our specially invited guests this year, we find Dutch artist Geert Mul and his project Split Representation. For extensive periods of time, he has let a computer grab random stills, up to a billion per day, from public-access satellite TV channels. These images have then been fed into a complicated image analysis program that selects the two images that are most alike, a process that is governed by a number of formal criteria. Geert points out in his text in the catalogue that every single piece of third-hand information is in principle a lie, unless it has been personally structured and organised by YOU as a possible truth. In other words, it is the structures that give every culturally coded image a meaning, regardless of whether they are images from TV, film, newspapers or books.

Urban architectural structures are the basis of Sarah Morris's paintings, which have been exhibited in major museums and galleries all over the world. And in her films she manages to give us a new interpretation of some American big cities that we otherwise know well from popular culture or the TV news. With the exception of her latest film Los Angeles, the absence of human protagonists is palpable, for it is not

ser dem som vakre, moderne, heslige eller mystiske i sin utgrunnelige kompleksitet og tilsynelatende ubestridelige funksjon.

Den abstrakte filmen (film uten noen lineær historie, tydelig tegnede karakterer osv.) befatter seg svært ofte med den strukturelle organiseringen av visuell informasjon. Tre amerikanere som alle er representert i årets sideprogram, har valgt forskjellige innfallsvinkler for sine arbeider. Mens word jazz-legenden Ken Nordine rett og slett har brukt sin egen Mac og noen gode beat-venner for å illustrere sine nesten 50 år gamle lydklassikere, levde ikke den noen år eldre John Whitney lenge nok til å se dagens datamaskiner utføre sine fantastiske lyd-bilde abstraksjoner i sanntid. Han var en pionér av ekte californisk kaliber som bygde sine egne maskiner for å utforske forholdet mellom geometriske former, lyd og lys, hvilket bl.a. resulterte i sentrale grafiske sekvenser i filmklassikere som *Vertigo* og *2001 – A Space Odyssey*. I de tre korte dokumentarene han laget om sitt eget arbeid i årene 1968–1992 er det som om han snakker direkte til oss (framtiden!) om hvordan og hvorfor disse tingene er interessante.

Men det er den tredje amerikaneren i dette celebret selskapet, som har valgt den mest radikale måten å synliggjøre filmiske strukturer på. Craig Baldwin er en karismatisk kulturaktivist som bruker klipp fra andres filmer for å bygge helt nye historiestrukturer; det være seg innenfor fiksjon- eller dokumentargenren. Som leder av Other Cinema i San Francisco har Craig i en årrekke vært en av de fremste brukerne og formidlerne av såkalt found footage – den historiske konteksten, utviklingen av sub-sjangre og denne tilnæringsmåtenes politiske potensiale gjennom såkalt culturejamming.

Den abstrakte filmen er i seg selv et verktøy for å lese og tolke bilder, og dreier seg nok mer om metode enn produkt. Fordi vi leser abstrakte filmer annerledes enn 'vanlig' film, finnes det uuttømmelige kilder med emosjonelt potensial i denne tilnæringsmåten, hvilket til syvende og sist er det vi alle lar oss påvirke og berøre av. For avslutningsvis å sitere Geert Mul igjen: Organisering av informasjon har ikke noe med datamaskiner å gjøre. Det er en politisk strategi!

Vi håper at mange vil la seg inspirere og utfordre gjennom årets sideprogrammer i Grimstad, og det er vår bestemte mening at vi fremdeles trenger abstrakte filmskapere som tør å stole på vår egen evne til å oppfatte gorillaen i den daglige billedjungelen.

Per Platou

through fiction and actors that she wants to say something about the world, but through the man-made structures that surround us, whether we see them as beautiful, modern, repulsive or mysterious in their unfathomable complexity and seemingly indisputable functionality.

Abstract cinema (films without a linear story, clearly drawn characters and so on) very often deals with the structural organisation of visual information. Three Americans who are all represented in this year's sidebar programme have chosen different approaches for their art. While word-jazz legend Ken Nordine has simply used his own Mac and some good beatnik friends to illustrate his nearly fifty-year-old sound classics, the somewhat older John Whitney did not live long enough to watch today's computers perform their marvellous sound-image abstractions in real time. He was a pioneer of pure Californian caliber who, together with his brother James, built his own machines to explore the relationship between geometric forms, sound and light, which among other things resulted in key graphic sequences in film classics like *Vertigo* and *2001: A Space Odyssey*. In the three short documentaries he made about his own work during the years 1968-1992 it is as if he is talking directly to us (the future!) about how and why these things are interesting.

But it is the third American in this company of celebrities who has chosen the most radical way of making filmic structures visible. Craig Baldwin is a charismatic culture activist who uses clips from others' films to construct entirely new story structures, for example within the fiction or documentary genres. As a leader of Other Cinema in San Francisco, Craig has for many years been one of the foremost users and passers-on of so-called Found Footage – the historical context, the development of various sub genres and the political potential of this approach through what is today called culturejamming.

In itself, abstract cinema is a tool for reading and interpreting images and is probably more about method than product. Because we read abstract films differently than 'ordinary' ones, this approach contains inexhaustible sources of emotional potential, which is what everyone is ultimately affected and moved by. To end this introduction by once more quoting Geert Mul: The organisation of information does not have anything to do with computers. It is a political strategy!

We hope that many will be inspired and challenged by this year's sidebar programmes in Grimstad, and let here be no doubt that we still need abstract filmmakers who dare trust our own ability to pick out the gorilla in the everyday jungle of images.

