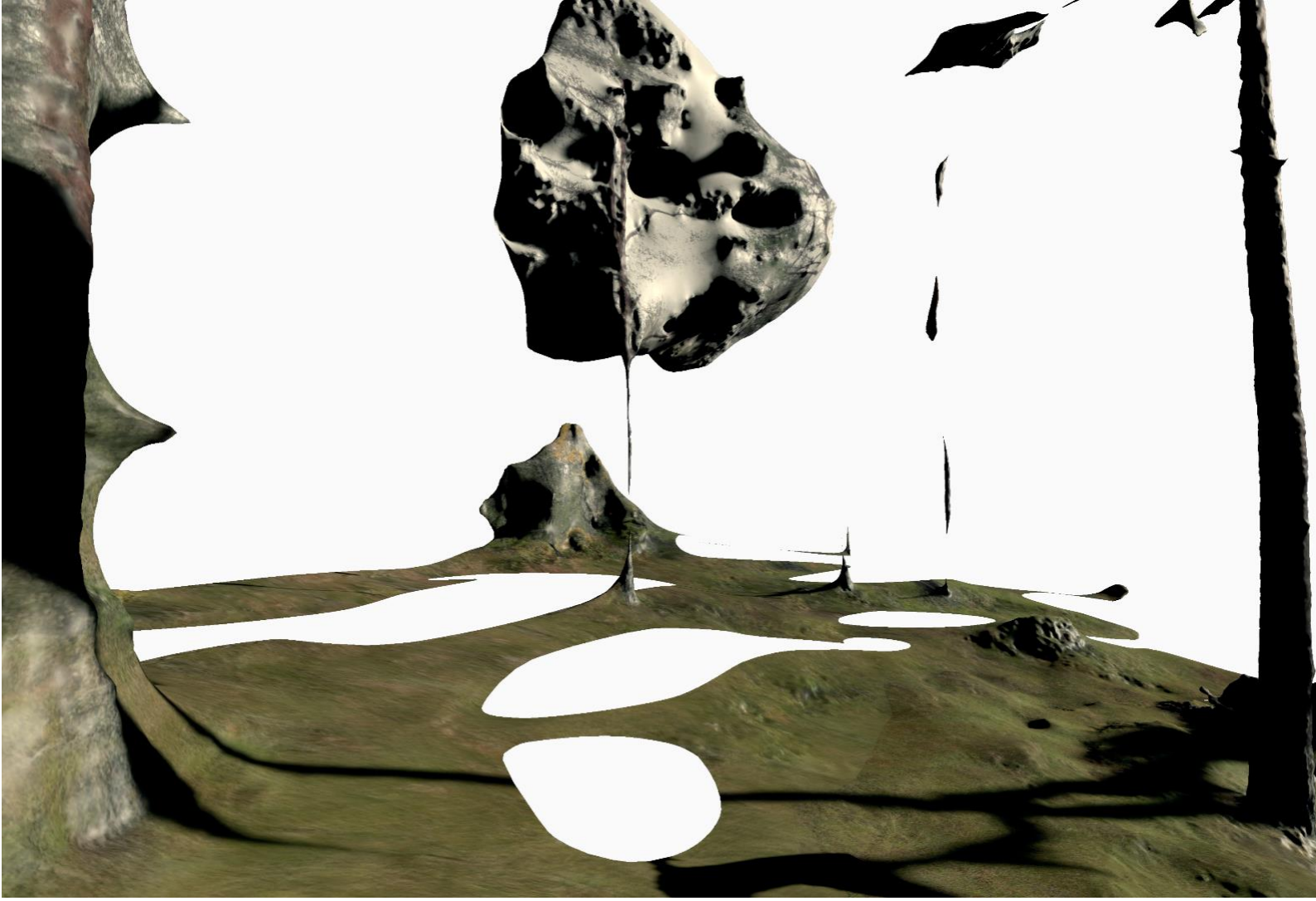
JEG VIL VÆRE MATERIE
(I WANT TO MATTER)

Ingrid Kristensen Bjørnaali

MA Research Paper 2020
Kunstakademiet i Oslo



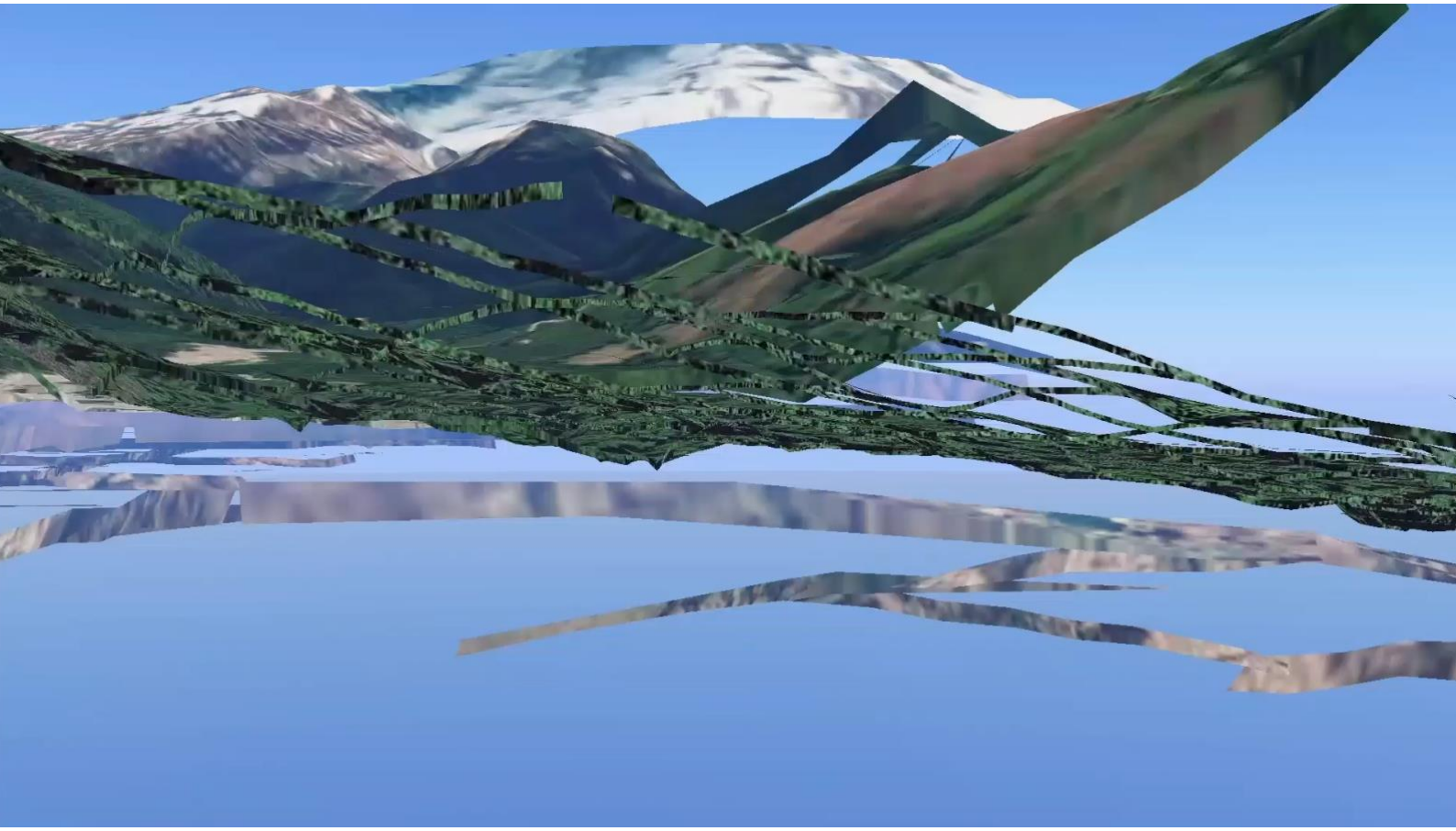
Stillbilde av 3D-modell, arbeid under tilvirkning, 2020

I arbeidene mine har jeg fanget naturlandskap og jobbet med digitale gjengivelser av dem. Tanker rundt kamerateknologi, natur og kamerateknologiens natur har opptatt meg, og jeg har sett på hvordan natur gjengitt i bevegelige bilder eksisterer både som forenkling og hyperrealisme, men ikke uten spor etter oversettelser. I teksten tar jeg for meg hvordan ulike former for medierte blikk kan påvirke vårt verdenssyn og vår følelse av ståsted i verden, og hvordan en bevisstgjøring av teknologien som medierer kan påvirke denne posisjonen.

> Tenk på ordet, OVERSETT. Å ha oversett noe, å oversette noe. Det subversives natur er vel å ikke synes direkte, å vake i skyggene, å gi tekstur til det som tilsynelatende ser helt blankt og rent ut, å tagge til offentlighetens vegger med uforklarlige ikke-tegn som nekter å materialisere seg i språk.[i]

Dette skriver artist og forfatter Jenny Hval i boka *Å hate Gud*, en oppvekstroman som flyter ut i en mer filmmanus-rettet tekst med en navnløs protagonist. Bokas løse form knyttes sammen av gjentagende konsepter det stilles spørsmål ved, blant annet materialiteten i digitale koblinger, forsøk på å materialisere eller beskrive det fornemmede, og hvordan språkbruk knyttet til et fenomen kan forme opplevelsen vår av det samme fenomenet.

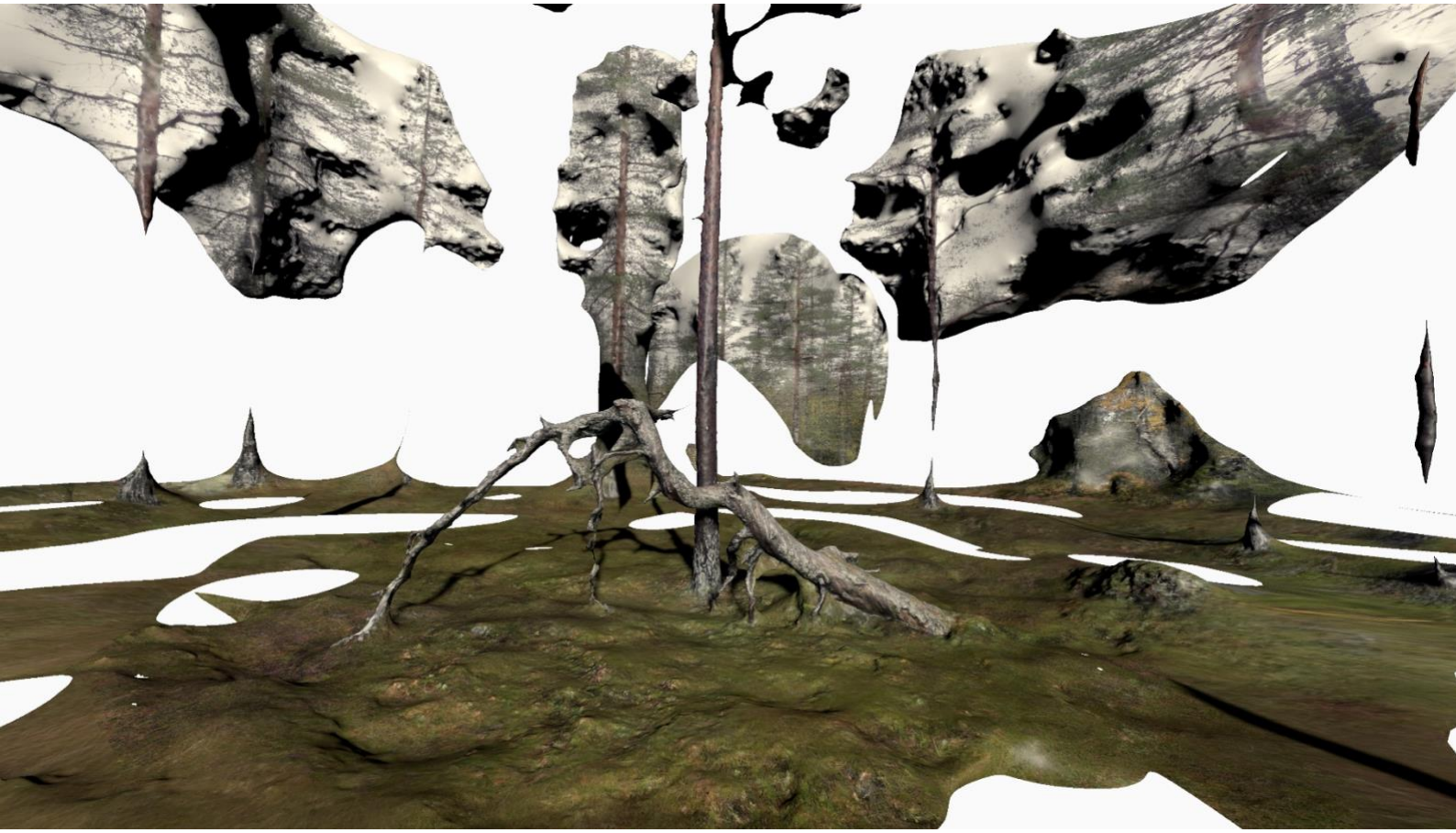
Foruten å være oppvokst på Sørlandet og å ha gjennomlevd nittitallet der, er det mange aspekter ved boka jeg kan relatere til. I egen oppvekst var jeg vitne til en lynrask digital utvikling i form av krympende piksler og økende lagringsplass, og spilte meg gjennom nivå etter nivå av detaljrikdom i dataspill. Underveis i spillene, kanskje fordi de tidligere var relativt grunne i handlingsrom og innhold, søkte jeg måter å bevege meg utenfor den indikerte retningen karakteren var ment å holde seg til. På dette punktet delte jeg noe av den samme motivasjon til spill-hackere; de unnviker fra stien som er lagt opp ved å dykke enda dypere ned i koden, materien som spillet består av. Selv har jeg ikke tilegnet meg slike ferdigheter, men jeg kan relatere til spenningen ved å bryte overflaten i det digitale terrenget: Ved å la karakteren bevege seg til ytterkantene at det avgrensede området man skal kunne bevege seg i, og av og til lykkes i å hoppe til et område utenfor, inn i en glitch/et mellomrom/et ikke-sted.



Stillbilde fra eget videoarbeid, "Con Fusion" fra 2019

Visuelle digitale glitcher som oppstår i fotogrammetribaserte kartfunksjoner og dataspill, leder oss gjennom en overflate, og viser oss baksiden av noe. Vårt forhold til rom og skala endres momentant, og det er mulig å ane et større univers som omslutter det rommet man opprinnelig var avgrenset til. Ved å bevege seg forbi illusjonen, ser en skjørheten og omtrentligheten til den binære koden i hvitøyet. En glitch er en brytning som synliggjør teknologien noe blir mediert gjennom.

I egne arbeider 3D scanner jeg deler av urskog og naturvernede landskap. Disse scannede utgangspunktene, eller fotogrammetrien (en fotografisk måleteknikk brukt for å bestemme geometriske egenskaper som form, størrelse og beliggenhet av et fotografert objekt), visualiseres som tredimensjonale animasjonsbaserte objekt-filer jeg videre kan bearbeide og implementere i video. Videre importerer jeg modellene inn i 3D-programmer hvor jeg kan filme dem med et virtuelt kamera. Vekselvis gjengis naturelementene med høyoppløselige og nøyaktige detaljer, mens andre felt mangler informasjon og gjengis som hull i landskapet. Lommer av luft blir i tillegg ofte materialisert som objekter i rommet, enten alene eller som forlengelser av trær og andre vekster. Disse feilene, eller glitchene, kan man renske opp i og fjerne i et mellomledd-program, men jeg velger å la terrenget eksistere slik fotogrammetri-appens kameralinse oppfattet det.



Stillbilde av 3D-modell, arbeid under tilvirkning, 2020

Ordet “glitch” sies å komme fra det tyske ordet for å “skli”, og betegnes som en kortlevd feil i et system som korrigerer seg selv. Det kan oppstå som en bieffekt av teknologien vi bruker når vi foretar former for digitale gjengivelser av noe fysisk. Digitale gjengivelser kan gjøres ved hjelp av videokamera, satellitt-scanninger, lydopptak, så vel som i fotogrammetri-basert eller håndlaget animasjon. Det ligger i det digitales natur å bli oversatt, komprimert og omdannet for hvert ledd i arbeidsprosessen; fra maskinvare til maskinvare og programvare til programvare. Er en glitch en misforståelse? Det er i det minste en mis- noe. I glitchen ser man både illusjonen og “illusjonisten”. Selv om man er fullstendig klar over illusjonen ved en digital gjengivelse av et fysisk terreng, oppleves det digitale rommet selv i piksellerte utgaver som noe kroppslig relaterbart og fysisk ekte. Opplevelsen ligger ikke nødvendigvis i en opplevd *ekvivalens* mellom det opprinnelige stedet og gjengivelsen av det, men i det nye materialiserte rommet som indikeres i den flate gjengivelsen. Visuelle digitale gjengivelser kan eksistere som opplevde verdener i kraft av seg selv, lik hvordan et kart danner grunnlag for et imaginært fysisk rom, i kraft av vår navigasjonssans og geografiske forestillingsevne.

Verden slik den har blitt gjengitt

Noe som skiller mennesker fra andre levende organismer, er vår måte å eksternalisere våre erfaringer på. Vi oversetter erfaringer og opplevelser av omgivelsene våre via språk, bilder, grafer og tall. Ved å oversette et område til et topografisk kart, for eksempel, produserer vi en eksternalisering som gir informasjon knyttet til navigasjon, samtidig som den har klare mimetiske egenskaper. I prosessen gjør vi en oversettelse fra fysisk landskap til billedlig gjenfortelling; vi forenkler landskapet i noen få beskrivende elementer, ofte gjennom å markere de to forskjellige naturelementene vann og land (med differensiering mellom stein og jord), forhøyninger og fordypninger i terrenget.

Måten vi forholder oss til omgivelsene våre på, kan være formet av typen eksternalisering. Lineær-perspektivet som forbindes med renessansen i Europa, dannet illusjonen om dybde i todimesjonale malerier. Tilskuers øye sto sentrert i forhold til den verdenen som kom til syne innenfor rammen, og dette perspektivet forsterket nok også et egosentrisk syn på verden. I den samme tidsperioden orienterte vi oss ut i fra stjernene og horisonten ved hjelp av verktøy som sektstanten og astrolabiet, og kartografer ble ansett som “verdensbeskrivere”. Kunstmalere var ofte med dem på kartleggingsreiser for å gjengi nye områder så virkelighetsnært som mulig. Nå kan vi, ved hjelp av forskjellige telelinser, kamerateknologi og satellitter, kartlegge områder langt utenfor vår rekkevidde. De teknologiske verktøyene vi tar i bruk, er menneskehetens lengst utstrakte armer,

velegnet for å gi oss informasjon om oss selv og universet vi er en del av. De gjør det mulig å ekspandere, dekke andre planeters landområder og store porsjoner verdensrom.

I *The Wretched Of The Screen* fra 2012 tar videokunstner og forfatter Hito Steyerl opp vår økte hverdagslige bruk av satellitt-baserte kartanimasjoner:

> We are growing increasingly accustomed to what used to be called a God's-eye view. On the other hand, we also notice the decreasing importance of a paradigm of visuality that long dominated our vision: linear perspective. Its stable and single point of view is being supplemented (and often replaced) by multiple perspectives, overlapping windows, distorted flight lines, and divergent vanishing points. (…) many of the Aerial views; 3D nose-dives, Google Maps, and surveillance panoramas do not actually portray a stable ground. Instead, they create a supposition that it exists in the first place. Retroactively, this virtual ground creates a perspective of overview and surveillance for a distanced, superior spectator safely floating up in the air. Just as linear perspective established an imaginary stable observer and horizon, so does the perspective from above establish an imaginary floating observer and an imaginary stable ground.[ii]

Man kan spørre seg om dette nye vertikale overblikket hjelper oss å se verden på en mer objektiv måte, i og med at det ligger nærmere sannheten enn de rektangulære papirkartene vi er vokst opp med i bøker og i klasserom, som er forvrengt i proposjoner og sentrert utifra kolonimaktenes dominans. Det er i hvertfall tydelig at det vertikale overblikket, i likhet med globusene, tilbyr en mer korrekt lesning av jorden. Man har i tillegg mulighet til å skue jorden fra forskjellige vinkler, zoome langt nok inn til at det skiftes over til en scannende gjennomgang av gater fra google street views bil-ferd, eller, hvis vi zoomer helt ut, se tilbake på oss selv i sanntid.

Satellittene måler terrenget på jorden ved å sende ut pulserende lasersignal mot overflaten og måle avstanden til hvert enkelt punkt. Med den formen for objektivitet satellitt-bildene gir, følger kanskje også assosiasjoner til et kaldt, distansert og analytisk blikk forbundet med sjelløse maskiner, slik vi kan se i sci-fi filmer, overvåkning eller moderne krigføring. Scanne-teknologien har sine særegne estetiske egenskaper, som på lik linje med kamerateknologi, kan oppfattes like subjektivt som det vi ser med øynene våre. Ved scanning av natur, kan man fremheve enkelte egenskaper og redusere andre, zoome inn eller ut for å komplisere og forenkle, fremme spesifikke vinklinger eller la objektet preges av en gitt stemning.

Ny teknologi og naturen som forgrunn

Den franske vitenskapssosiologen og antropologen Bruno Latour holdt i 2017 en performance-lecture kalt *Inside*, i Berlin. Der snakker han om hvordan det er mulig å gjengi jordens overflate på en måte som speiler eller skildrer den delen av den som er vårt habitat, gjennom å fremheve dets skjørhet. Som eksempel bruker han fotogrammetri scans av den franske kunstneren Sonia Levy, hvor kun skogbunn bestående av jord, gjørme og støv er scannet. Skogbunnen gjengis i monokrom lysgrå farge, med en gjennomskinnelig materialitet, som et tynt transparent sjikt som kommuniserer form aller tydeligst. Den sløraktige, topografi-liknende 3D-modellen minner oss på hvor lite flat bakken under oss er. Samtidig fremstiller den materien, den stødige grunnen som bærer oss, som skjør. Latour argumenterer for at visualiseringer som Levys får oss til å føle oss som om vi er på innsiden av naturen, at vi opplever oss selv som en del av den, og ikke som en upåvirkelig, abstrakt størrelse. Latour påpeker at vi i fortiden har observert naturen som om vi selv var unntatt dens lover, men at vi per i dag i større grad regner, eller i hvertfall *bør* regne oss selv som del av den. Særlig fordi vi tydeligere kan se menneskers innvirkning på jordens klima og geologi, og at vi derfor i neste ledd ikke kan unngå å rammes av den ødeleggelsen vi har påført naturen.[iii]

Stillbilde fra Sonia Levys video "Entities", 2017.[iv]

Da jeg vandret gjennom de finske skogene i Karelia-regionen i vår, var måten blikket mitt gled over omgivelsene sterkt preget av 3D scanning. Jeg iakttok hvert tre og hver stubbe fra alle vinkler ved å gå i sirkler rundt dem, som om hjernen min, i likhet med fotogrammetri-appene, nå hadde et behov for å se hele formen for å forstå dens dybde og tredimensjonalitet. Jeg ble bevisst dette nye bevegelsesmønsteret da jeg – med et videokamera – gikk krøket rundt en trestubbe begrodd av kjuker. På avstand så jeg ut som et snusende dyr som tok inn informasjon om andre som hadde vært der før meg. Selv følte jeg meg som en maskin som tok inn data, informasjon om stubbens posisjon i terrenget, form- og teksturforskjeller.

Når jeg filmer mens jeg går med håndholdt kamera, eller 3D scanner et område, oversetter jeg noe til noe annet. Jeg fanger motivet og sparer på det, eier det uten å røre det. Er det å fange natur og levende organismer på video en handling jeg gjør for å imøtekomme et behov om å ivareta? Handlingen i seg selv gagner ikke stedet, men virker kanskje lindrende for *meg*, som en smertestillende pille mot den verkende angsten som oppstår i møte med nyheter og fremtidsprognoser rundt naturen og klimaforandringene.

Den mest gripende følelsen som skyller over meg når jeg ser naturdokumentarer er hjelpeløsheten og skyldfølelsen ovenfor andre arter, spesielt når små mikroverdener av delikate og finjusterte økosystemer blir presentert. Disse små økosystemene er ofte avhengig av en forutsigbar rytme og syklus i prosessene som skjer i deres omsluttende landskap. Det oppfattes ikke lengre som sjokkerende nyheter at gjentagende og forutsigbare sykluser i naturen forstyrres av mennesker, og at arter dør ut som konsekvens av dette. Riktignok foregår også arbeid mot å opprettholde og gjenopprette naturlig landskap, men mye overses og overforenkles i prosessen. For eksempel vil regjeringen i Norge bruke flere titalls millioner kroner på gjødsling av skog i 2021 som et klimatiltak hvis mål er å øke den naturlige karbonlagringen.[v] Med dette vil trær vokse raskere, som jo er vel og bra, men som også undergraver skogens potensiale når det kommer til karbonlagring. Det er skogbunnen, med sin jord og sine sopper, som står for 75% av karbonlagringen, og altså ikke i hovedsak trærne. Nitrogenet i gjødslingen vil dessuten renne ut i myrer, til elver og hav, og på sin vei ødelegge for sopp, ålegras og andre arter.[vi]

Kanskje misforståelser eller sprik mellom intensjon og utfall først skjer når forskning og kartlegging overføres til politisk handling, og at det vil være gunstig å knytte mer direkte koblinger til forskningen. Selv har jeg blitt medlem av Oosn, en gren av miljøorganisasjonen Sabima, for å lære om og aktivt hjelpe til med kartlegging av arter og nyttevekster i nærliggende skogområder. På denne måten kan jeg fylle inn hull i egen kunnskap om økosystemene som omgir meg i denne landsdelen, og utfordre oversettelsene kamerateknologien så langt har gitt meg.

Når jeg drar på utflukter i skogområder har jeg med meg et 360-graders videokamera, i tillegg til 3D scannings-apper. Kameraet jeg bruker har to linser, som filmer et utsnitt av omgivelsene i hver sin retning på litt over 180 grader. Fordi linsene er såklate “fisheye”-linser, og glasset som dekker linsene er konvekse, formet som halvkuler, tillater det kameraet å fange opp et nesten totalt omsluttende bilde. De resulterende videoklippene vises i form av to sirkler, om man ikke “stitcher” videomaterialet sammen slik at det danner en hel sfære av video. På samme måte som når jeg 3D scanner natur og velger å ikke “renske opp” 3D-modellene ved å slette uforutsette former, velger jeg også her å handle på teknologiens premisser: Jeg lar halvsirklene stå for seg selv uten å tråkle dem sammen. Det påfallende ved bruken av dette kameraet er forvrengningene det gjør av rommet og av gjenstandene som fanges opp nær linsene. Et annet aspekt jeg la merke til mens

jeg vandret rundt med kameraet, var at det var tilsynelatende umulig å ikke selv synes i bildet som en del av terrenget. Forvrengningen kameraet skaper, påvirker også størrelsesforholdet mellom meg og omgivelsene slik at jeg fremstår som enorm i forhold til terrenget rundt meg. Holder jeg kameraet ut fra kroppen, vises en kjempe som vandrer på en trang og liten klode. På denne måten virket kameraet nesten metaforisk i det å formidle det menneskesentrerte hierarkiske forholdet vi operer med overfor naturen og artene vi eksisterer sammen med.

Stillbilde fra video under tilvirkning filmet med 360-graders kamera,2020

I den finske videokunstneren Eija-Liisa Ahtilas multichannel videoinstallasjon *Studies on the Echology of Drama* fra 2017, er videoene selvreflekterende i sin form, og problematiserer det å forsøke å se verden fra et annet perspektiv og ståsted enn fra menneskets. [vii] Skuespiller Kati Outinens performance-forelesningsaktige monolog tar opp forskjellige grep og metoder man kan utføre med kameraet eller kroppen for å gjøre treet til subjekt, landskapet til forgrunn og se verden

utifra en fugls “lukkertid”. I løpet av videoen er det som om de naive, mimetiske tilnærmingsmåtene hun utfører, tydeliggjør de kulturelt konstruerte skillene vi har skapt mellom menneske og natur, og hvor utfordrende det er å virkelig kunne forstå eksistens i en annen form enn vår egen. Kameraets funksjon i Ahtilas verk muliggjør dette perspektivskiftet, og synliggjøringen av dette medierte blikket får oss til å reflektere rundt hva vi mennesker har mulighet til å oppfatte, men også utføre, ved hjelp av teknologi i en bredere forstand. I en videoinstallasjon fra 2011, *“Horizontal – Vaakasuora”*, blåser hun opp bildet av et tre så det strekker seg utenfor skjermens rammer, vinkler det horisontalt og lar det dekke tre skjermer, for å komme nærmere dets egentlige størrelse og høyde-bredde forhold.

Installasjonsbilde av “Horizontal – Vaakasuora” som vist i Marian Goodman Gallery, New York, 2011. Copyright: Crystal eye /Eija-Liisa Ahtila.[viii]

Hvis vi betrakter vår eksistens fra et dypøkologisk tankesett, ser vi kanskje konteksten vi lever i i et enda mer objektivt lys. I biologien er det ikke vanlig å hevde at mennesker eksisterer i et vakuum,

adskilt fra det vi omgir oss med av dyr, planter og andre biotiske og abiotiske arter. Vår eksistens er avhengig av, og formet av miljøet vi er en del av, og i stadig økende grad former vi dét også. Når vi forestiller oss et bilde av virkeligheten hvor vi selv ikke regnes som en komponent av et større økosystem, på lik linje som andre arter, har vi kanskje forestilt en verden slik vi skulle *ønske* at den skulle være, men ikke nødvendigvis slik den *er*.

Overblikk og detalj, kameraføring og dets innvirkning på romforståelse

Den britiske videokunstneren Jamie Jenkinson utforsker en bestemt type persepsjon i sine videoer filmet med mobiltelefonens kamera. Filmingen er preget av raske bevegelser og hviler verken på bestemte utsnitt eller motiver. Det grunne dybdeaspektet gjør noe med romforståelsen, den nekter oss et overblikk ved at vi kun kan hekte oss på detaljer. Når man filmer med mobilkamera oppstår en nærere dialog mellom bilde og seer. Vanligvis er det opplagt at det ikke er, og ofte ikke kunne vært, et kameracrew på stedet. Dermed minsker også sannsynligheten for at handlingene som er filmet er regisserte. En slik form for filming oppleves ofte å inneha en høyere grad av realisme og tilfeldighet, grunnet mangelen på kontroll. Konsentrasjonen dette uforutsigbare genererer, er kanskje sterkere fordi man har et åpnere mulighetsrom, og evnen til å gjette hva som kan komme til å skje eller komme til syne, er svekket. Jobber man med video eller film med en tilnærming lik Jenkinson, ligger det ofte noe performativt i prosessen.

Stillbilde fra Jamie Jenkinsons video "Balcony", 2013. Filmet med iPhone 5.[ix]

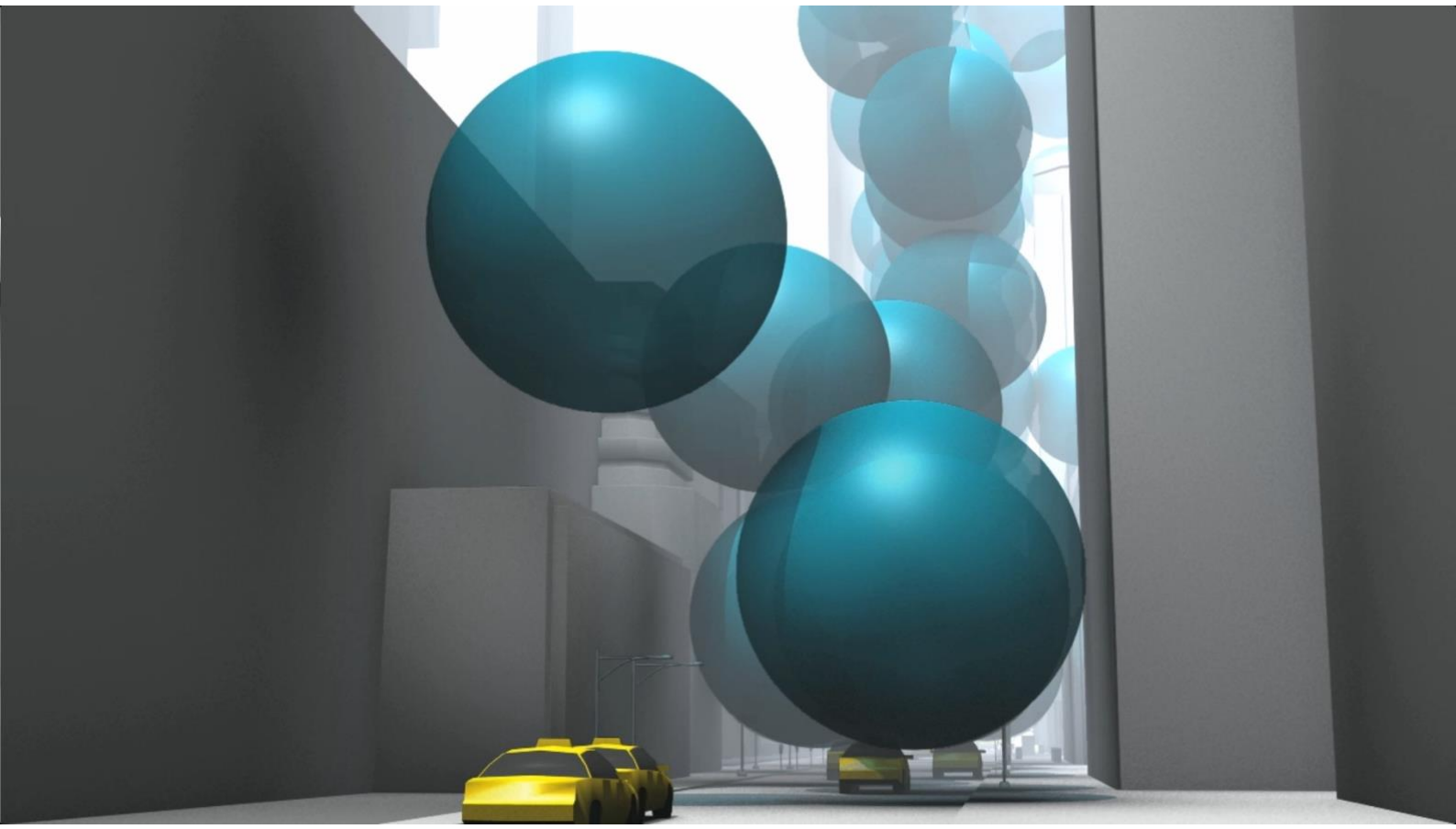
For meg minner denne typen arbeidsmetode og kamerabevegelser om dataspill hvor man ser den digitale omverdenen utifra spillkarakterens øyne. Et førstepersonsperspektiv festet til en spillkomponents bevegelsesmønster simulerer et menneskes kroppslige bevegelser, ofte med ekspanderte bevegelsesmuligheter i forhold til hva et menneske vil være kapabel til å utføre med egen kropp.

I animert kameraføring kan man velge å imitere en menneskekropps bevegelser, et dyrs, eller fjerne seg helt fra disse rammene og la kameraet flyte fritt uten å forsøke å tilnærme seg en kameraføring utført av en fysisk kropp. En slik flytende, animert kameraføring nærmer seg den glidende føringen man får med skinnene, "dolly"ene og kranene man tar i bruk i større filmproduksjoner. Plutselig befinner man seg ikke i et menneskes ståsted. Bevegelsene skjer basert

på dirigerte posisjonspunkter på x, y og z-akser og det virtuelle kameraets manøvreringer representerer heller en maskinell persepsjon.
Billedkunstneren Synne Tollerud Bull omtaler en slik kameraføring i doktoravhandlingen *Proxistant Vision*. Hun forklarer uttrykket "proxistant vision" som et konsept som sammenføyer kameraføringens avstand og nærhet til gjengitt motiv, i ett og samme videoklipp eller kamerabevegelse. Det er ofte knyttet til såkalt "impossible-to-embody" kameraføring som man ser i dronevideo og animert kameraføring. Jeg synes det er interessant hvordan hun knytter kartografi opp mot slik kameraføring, og problematiserer hvordan slike former for persepsjon kan være delaktig i å effektivt danne spesifikke virkelighetsbilder hos seere.

Bull beskriver den fly-pregede zoomebevegelsen man kan foreta seg i Google Earth. Den produserer en mimetisk dimensjon av flyvning, som forsøksvis fanger en "everywhere view" og knytter opplevelsen opp mot noe filmatisk. Slike innzoominger, og andre CGI-baserte flyvninger med kameraet, er en måte å innta omgivelser på. Hun mener den engasjerer tilskuerens kropp på en slik måte at man selv føler at man flyr. Denne innlevelsen bidrar til å få en til å tro på hva man blir presentert under den "cine-kartografiske" reisen, som hun kaller det. Som eksempel på dette, anvender Bull en animert modell som gir en internasjonal oversikt over ulike byers CO2 utslipp, der utslippene er tydelig visuelt materialisert som store bobler svevende i byrommet. I samme ånd som Steyerls kritikk av satellitt-blikkets overbevisningskraft, kritiserer Bull hvordan emosjonell appell er vektlagt fremfor å vise klimasakens kompleksitet.

> Data visualizations such as the effects of global climate change, market prediction, or any kind of graph analysis, operate in a very basic sense like mapping - a translation from the world of multiplicity to the one of comprehension and order. (…) With ever-advances and increasingly automated technological systems, collecting ever-more complex data, the need for simplification of this data in terms of so-called intuitive visualization models grows exponentially. My proposal here is that SPV [Smooth Proxistant Vision] works by way of a cinematic sensory-motor realism, the way it is discussed by Bazin and Deleuze, where the spectator is trained and ready to accept a large amount of irregularities - such as apparent gaps or unrealistic events in the story line - as long as such irregularities are smoothened by a coherent form.[x]



Stillbilde fra videoen "New York City's Greenhouse Gas Emissions As One-Ton Spheres Of Carbon-Dioxide Gas" produsert av Carbon Visuals, 2011.[xi]

Brytningene som mulighetsrom

Sammensmeltningen av uregelmessighet og en overbevisende, detaljrik gjengivelse finner man også i fotogrammetri-basert materiale. Formdokumentasjon er en vesentlig del av scanne-prosessen. De forskjellige programvarene jeg har tatt i bruk til dette formålet, gir ulike visuelle utfall. Programvarene er under utvikling, og det de ofte har til felles er en imponerende detaljrik presisjon i gjengivelse av overflater og situering av objektenes posisjon i rommet. Koordinatene er på plass, men objektenes form er ofte forvrengt. Programvaren gjengir en form for kvasi-virkelighet, der noen av parametere er insisterende i sin troverdighet, mens andre faller igjennom i mangel på informasjon, og fremstår som glitcher eller hull i terrenget.

Enten jeg bruker mobilkameraet til å avbilde et område fra tretti forskjellige vinkler for å lage en 3D modell, eller et 360-graders videokamera for å fange opp en sfære av utsikt rundt meg, er mitt forsøk på å fange opp en "everywhere view" underlagt teknologiens egenskaper og begrensninger. Hadde jeg hatt en 3D scanner eller tatt tusenvis av bilder fra et fly, kunne jeg nok fått mer presise former ut av scannene. For meg ligger det derimot en verdi i å dokumentere den mer offentlig tilgjengelige teknologiens utilstrekkelighet og visualitet; den som er karakteristisk for

teknologien akkurat nå. Ved hjelp av mobilapper kan nemlig alle som har en smartphone enkelt ta i bruk fotogrammetri-verktøy, og det finnes plattformer hvor det oppfordres til å gjengi din egen bydel eller gate i større sammensatte 3D modeller av hele byer. Vi er på det viset i ferd med å lage komplette virtuelle kopier av vår egen planet. I et kapittel av Jenny Hvals tidligere nevnte bok foretar forfatteren en slags "proxistant" romlig beskrivelse; hun beveger seg fra byrommet i Oslo innover mot leiligheten hun befinner seg i, samtidig som protagonisten funderer over stemningen som ligger i luften. Hval skriver:

> Når vi introduserer den tredje komponenten, får vi ikke lenger bare et speilbilde, men dybde, eller et symbol på magi, portaler til andre steder. Hva skjer med motsetningene dersom man setter inn en tredjepart? Det blir vanskelig å definere hva denne tredje komponenten er, den kan representere et hav av ulike muligheter. Virkelighet, fiksjon, og? Mann, kvinne, og? Den tredje kantens nærvær får motsetningene til å skjelve.[xii]

Bruken av et magisk *og* går igjen flere steder i boka og særlig i møte med det ubeskrevne, dette som kan eksistere i tillegg til det opplagte eller synlige. I oversettelser tenker jeg at det enten kan oppstå et slikt *og* i form av en glitch eller ved bevisstgjøring av mediert persepsjon, eller at det kanskje er dette og-et som overses i forenklingen, for så å måtte aktiveres av en potensiell tilskuer. I forskjellen på om noe er oversett eller oversatt, hviler det også en spenning mellom en passiv og en aktiv handling. Om noe er oversett, oppdager man dette først *etter* at en oversettelse er gjort. En fysisk skog oppfattes, lik virtuelle terreng i spill og fotogrammetri, som noe konstant, bestandig og stødig. Vipper man terrenget litt ut av balanse derimot, ser man hvor skjørt og påvirkelig materiet er.

I mitt arbeid med urskogen i de kommende månedene, vil jeg kombinere de forskjellige kamerateknologiene jeg har beskrevet tidligere. Når jeg scanner, tar opp og filmer et område, kjenner jeg på et mulighetsrom som de ulike utsnittene og tilnærmingsmåtene gir. Samtidig kan forvrengningene av rom minne om en utilstrekkelighet i et forsøk på å fange opp absolutt alt i én og samme gjengivelse. På samme måte som den tyske dramatikeren og poeten Bertolt Brecht minnet tilskuerne på mediet dramaene ble mediert gjennom, ser jeg poenget med å bryte illusjonen i videoarbeid. Bevegelige bilder har i seg selv en iboende hypnotisk og forførende side. Ved å bryte illusjonen, kan man i følge Brecht skru på tilskuers sosiale bevissthet, ved å gjøre hen mer kritisk engasjert og til en mindre passiv konsument av innhold. Eller som Hito Steyerl skriver: "The tyranny of the photographic lens, cursed by the promise of its indexical relation to reality, has given way to hyperreal representations - not of space as it is, but of space as we can make it - for better or worse."[xiii]

[i] Hval, Jenny, *Å Hate Gud*. s. 106
[ii] Steyerl, Hito, *The Wretched Of The Screen*. s. 14
[iii] Latour, Bruno, *Inside*.
[iv] Levy, Sonia, 2017, *Entities*, [online] https://www.sonialevy.net/arduenna-silva.html [29. Nov 2020]
[v] Olav A. Øvrebø og Martin Larsen Hirth, "Dette er de viktigste klima- og energisakene i statsbudsjettet". [online]
[vi] Naturvernforbundet,. "Regjeringen svikter naturen i nytt statsbudsjett". [online]
og Sabima, "Mindre gjødsling, mer skogvern". [online]
[vii] Ahtila, Eija-Liisa, Crystaleye.fi, 2017. *Studies On the Echology Of Drama*. [online] https://crystaleye.fi/eija-liisa_ahtila/films/studies-on-the-ecology-of-drama-1 [19. Nov 2020]
[viii] Xbitmagazine.com, 2020. "Eija-Liisa Ahtila: Studies On The Echology Of Drama, Online At Marian Goodman Gallery NY" [online] https://www.xibtmagazine.com/en/2020/04/eija-liisa-ahtila-studies-on-the-ecology-of-drama-online-at-marian-goodman-gallery-ny/ [19. Nov 2020]
[ix] Jamie Jenkinson, Balcony, 2013, [online] http://www.jamiejohnjamesjenkinson.com/search?updated-max=2013-04-08T14:12:00-07:00&max-results=1 [27. Nov 2020]
[x] Bull, Synne Tollerud, *Proxistant Vision*. s.110
[xi] Carbon Visuals, 2011, "*New York City's Greenhouse Gas Emissions As One-Ton Spheres Of Carbon-Dioxide Gas*" [online] http://www.carbonvisuals.com/animations [27. Nov 2020]
[xii] Hval, Jenny, *Å Hate Gud*. s. 62
[xiii] Steyerl, Hito, *The Wretched Of The Screen*. s. 26

Bibliografi

Hval, Jenny, 2018. *Å hate Gud*, Oslo, Forlaget Oktober AS, 1. opplag.
Steyerl, Hito, 2012. *The Wretched Of The Screen*. Berlin, Sternberg Press.
Latour, Bruno, 2018. *Inside*. [online] https://vimeo.com/237215710 [Sist lastet ned 19. november 2020].
Levy, Sonia, 2017, *Entities*, [online] https://www.sonialevy.net/arduenna-silva.html [Sist lastet ned 29. Nov 2020]
Øvrebø, Olav A. og Martin Larsen Hirth, nettsiden *Energi og Klima, 2020*. "Dette er de viktigste klima- og energisakene i statsbudsjettet". [online] https://energiogklima.no/nyhet/dette-er-de-viktigste-klima-og-energisakene-i-statsbudsjettet/ [Sist lastet ned 19. november 2020]
Naturvernforbundet, 2020. "Regjeringen svikter naturen i nytt statsbudsjett", [online] https://naturvernforbundet.no/noa/nyheter/regjeringen-svikter-naturen-i-nytt-statsbudsjett-article41057-2147.html [19. Nov 2020]
Sabima, 2020. "Mindre gjødsling, mer skogvern". [online] https://www.instagram.com/p/CGKNqMppWKq/?igshid=141iot8a3e9ny&fbclid=IwAR3DKgjXkQ90H-8XaYAxDo8nybdRYCyfilFZkatHYH3Wryav0g-XLgf_vDI
Xbitmagazine.com, 2020. Eija-Liisa Ahtila: "Studies On The Echology Of Drama, Marian Goodman Gallery NY". [online] https://www.xibtmagazine.com/en/2020/04/eija-liisa-ahtila-studies-on-the-ecology-of-drama-online-at-marian-goodman-gallery-ny/ [Sist lastet ned 19. november 2020]
Jamie Jenkinson, *Balcony*, 2013, Smartphone Videos [online] http://www.jamiejohnjamesjenkinson.com/search?updated-max=2013-04-08T14:12:00-07:00&max-results=1 [Sist lastet ned 27. Nov 2020]
Bull, Synne Tollerud, 2019, *Proxistant Vision*, Oslo, The Department of Media and Communication, Faculty of the Humanities at University of Oslo.
Carbon Visuals, 2011, "*New York City's Greenhouse Gas Emissions As One-Ton Spheres Of Carbon-Dioxide Gas*" [online] http://www.carbonvisuals.com/animations [Sist lastet ned 27. Nov 2020]