

en gång var jag nästan där

Fredrik Enges

Magisterarbete för Tid och rum, Bildkonstakademin
2018

Handledare:

James Prevett

Examinatorer:

Juha-Heikki Tihinen

Minna Långström

Konstverk:

Almost there (presence), Kuvan Kevät, 2016

5000; Exhibition Laboratory Project room, 2016

**BILDKONST-
AKADEMIN**

X KONSTUNIVERSITETET

Innehållsförteckning

Inledning	4
Utställning 1:	
Almost there (presence)	17
Sökande efter en metod	18
Processer	21
Kontorsmiljö	21
Rumslighet	22
Hur är videon gjord?	22
Ljud	23
Att undvika det filmiska	23
Att göra en film i porträttformat	24
Externalisera	25
Utställning 2:	
5000;	37
Almost there (Part 2)	37
5000; Att prissätta något.	38
Startup poem	38
Gråtoner	40
Hyperpositivitet	40
Slutledning	42
Litteraturförteckning	43

Inledning

Denna text handlar om mitt verk *Almost there (presence)* som visades i Kuvan Kevät 7 maj till 6 juni 2016 i Exhibition Laboratory och ett fortsättningsarbete, *Almost there (Part 2)*, i Exhibition Laboratory Project Room den 21 juni till 10 juli 2016, båda i Helsingfors. Den första delen är en videoinstallation med två skärmar och den andra delen är utförd i form av en installation med datorgenererade bilder och en video. Den andra utställningen skulle vara en direkt fortsättning på den första men växte till ett eget projekt därav är den här texten uppdelad i två olika delar.

Båda utställningarna tar upp olika aspekter av mitt intresse för 'startup-världen'. Jag ville utforska aspekter av 'gig-ekonomin'[†] i första delen. Ett 'startup' är ett ungt företag som vanligtvis i början hålls igång av Venture-kapital[‡] och dess syfte är att växa så snabbt som möjligt. Mitt intresse har sitt ursprung i att jag alltid varit fascinerad av teknik, inte av att programmera eller bygga utan av hur tekniken påverkar människor. Jag har alltid hållit mig uppdaterad inom den tekniska utvecklingen sedan min tonårstid. Samtidigt som jag ansökte till Bildkonstakademin sökte jag in till en utbildning för applikationsutvecklare men valde till slut Bildkonstakademin. Mitt intresse av 'startup-världen' som koncept ökade under mina studier vid Bildkonstakademin, eftersom jag då kunde ha mer distans till ämnet och inte behövde vara en del av den.

* Jag använder det engelska ordet för det svenska ordet uppstart är inte i vanlig användning. Startup blir uppstart, Mediespråk, mediesprak.fi/sprakrad.aspx?id=754#.WlYW87Fh10s.

† Gig-ekonomi är att människorna har många små jobb istället för en stadig arbetsplats. "Choice, necessity, and the gig economy", Oktober, 2016. mckinsey.com/global-themes/employment-and-growth/Independent-work-Choice-necessity-and-the-gig-economy

‡ Venturekapital är ett riskabelt kapital för företag i sitt tidigt skede. investopedia.com/terms/v/venturecapital.asp.

När jag studerade konst i Nykarleby för mina BA var det svårt att se konst i verkligheten, så jag förlitade mig mest på internetkällor. Exempel på detta är Contemporary Art Daily, Mousse Magazine, O Fluxo. Genom dessa källor kom jag i kontakt med Hito Steyers filmprojekt, till exempel *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*^f, och hennes e-fluxtexter som *In defense of the poor image*^g. Denna självstyrda studie var integrerad i min konstutbildning och för första gången började jag förstå hur rörlig bild kan användas i konstkontext.

Ofrånkomligt när man pratar om konst och internet så kommer Post-internet upp, men det finns inte en allmän konsensus om vad som definierar Post-internet. Kanske Post-internet är ett sätt att hantera bilden och konsten under internets inverkan. Bilden som evig reproduktion. Ett försök att kämpa med våra nuvarande referenspunkter istället för att gå tillbaka till postmodernismen?

Men kan det vara en reflektion av vårt samhälle. Ens självbild är något som säger i hur vi uppför och framhåller oss. Teknikvärldens självbild är intressant, hur det svänger mellan något nördigt att undvikas och något coolt och önskvärt.

Det är helt vanligt att vi konsumerar (och visar) mycket (om inte det mesta) av vår konst på nätet. Det här är inte en marginell praxis. Fast jag bor i en stad med bättre tillgång till samtida konst, jobbar jag fortfarande mycket med material från nätet. Kanske det är en generationsklyfta men jag tycker att ta tag i information i ett mindre "typiskt akademiskt" sammanhang är mindre alienerande och mer smältbart.

YouTubare som *Nerdwriter*^{**} och Tony Zhou & Taylor Ramos AKA *Every Frame of Painting*^{††} gör YouTube-stil essay-filmer för att analysera film och modern visuell kultur. Genom att använda Youtube filmspråket översätts denna information på ett icke-traditionellt sätt, vilket gör det också mycket tillgängligt och därmed demokratiskt (och det är inte den ultimata utopiska drömmen för internet?)

Det finns många saker att vara kritisk till i Instagramiseringen av konst men många människor använder det hela tiden, för att kommunicera, följa med och upptäcka konstnärer.

§ youtu.be/LE3RlrVEyuo

¶ Steyerl, Hito 2009. *In Defense of the Poor Image* e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/

** <https://www.youtube.com/user/Nerdwriter1>

†† youtube.com/user/everyframeapainting

Några av mina favoritkonton / artister är Corey Arcangel (@cory_arcangel på twitter^{##}), Naab + Teeri @nabbage + @maria_birkhuhn på instagram^{§§}), Cool 3D World (@cool3dworld på instagram^{¶¶}), Jaakko Pallasvuo (@pallasvuo på instagram^{***}), Pakui Hardware (@pakui_hardware instagram^{†††}) och Jessi Kanda (@truekanda på instagram^{###}).

Jag anser att internet och galleriet inte är separata zoner. Det arbete jag gör påverkas av, hänför sig till och ligger i båda dessa kulturer, så det är bara naturligt att de flesta av mina favoritartister finns på Instagram, allt återkopplas.

twitter.com/cory_arcangel

§§ Nabb + Teeri, [instagram.com/nabbage/](https://www.instagram.com/nabbage/), [instagram.com/maria_birkhuhn/](https://www.instagram.com/maria_birkhuhn/)

¶¶ www.instagram.com/cool3dworld/

*** www.instagram.com/pallasvuo/

††† www.instagram.com/pakui_hardware/

www.instagram.com/truekanda/



Bild 1 (3d recreation)



Bild 2 (3d rekreation)



Bild 3 (3d rekreation)



Bild 4 (3d rekreation)

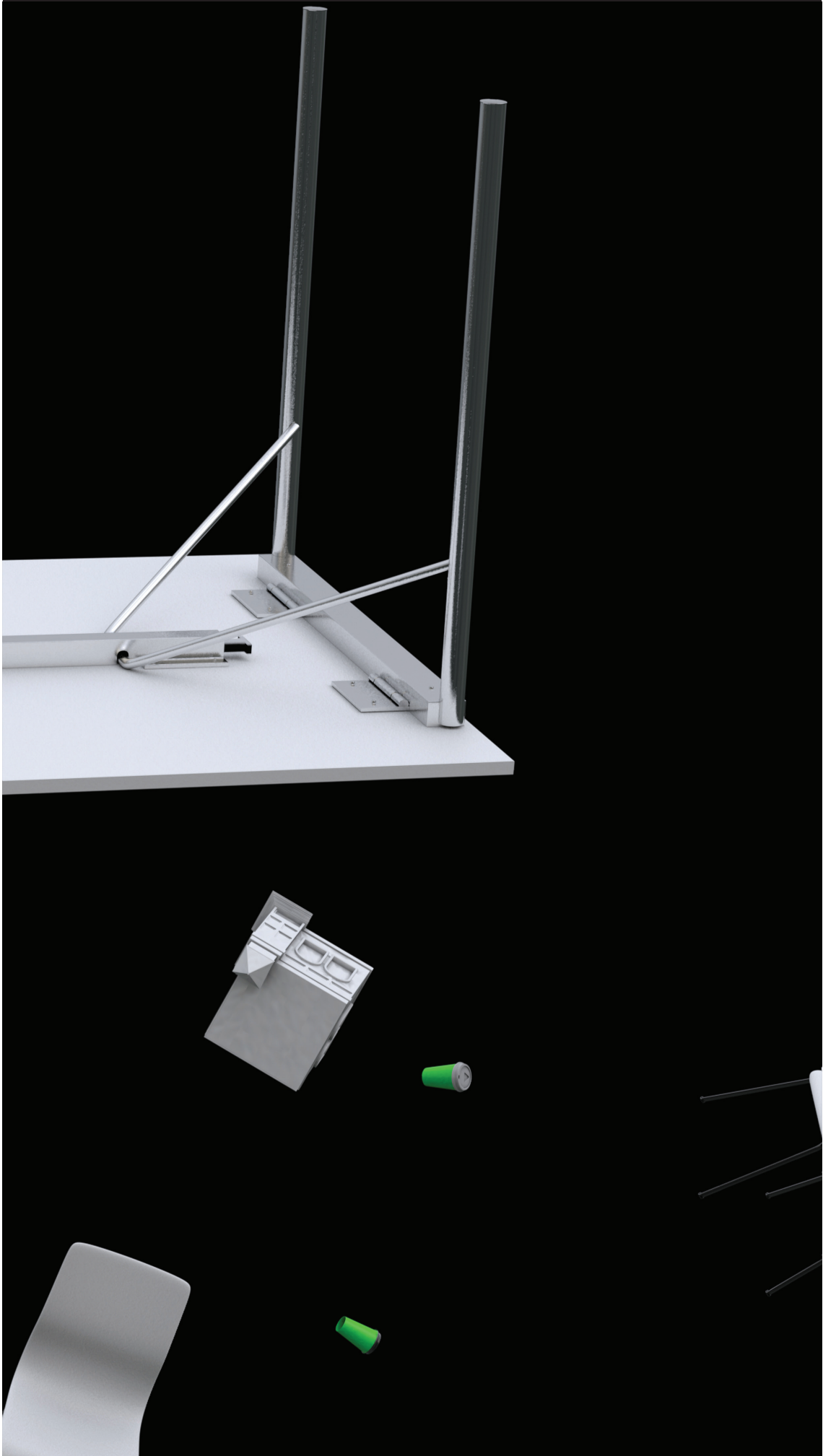


Bild 5
—
II

A TABLE WAS LEFT BEHIND FLOATING.

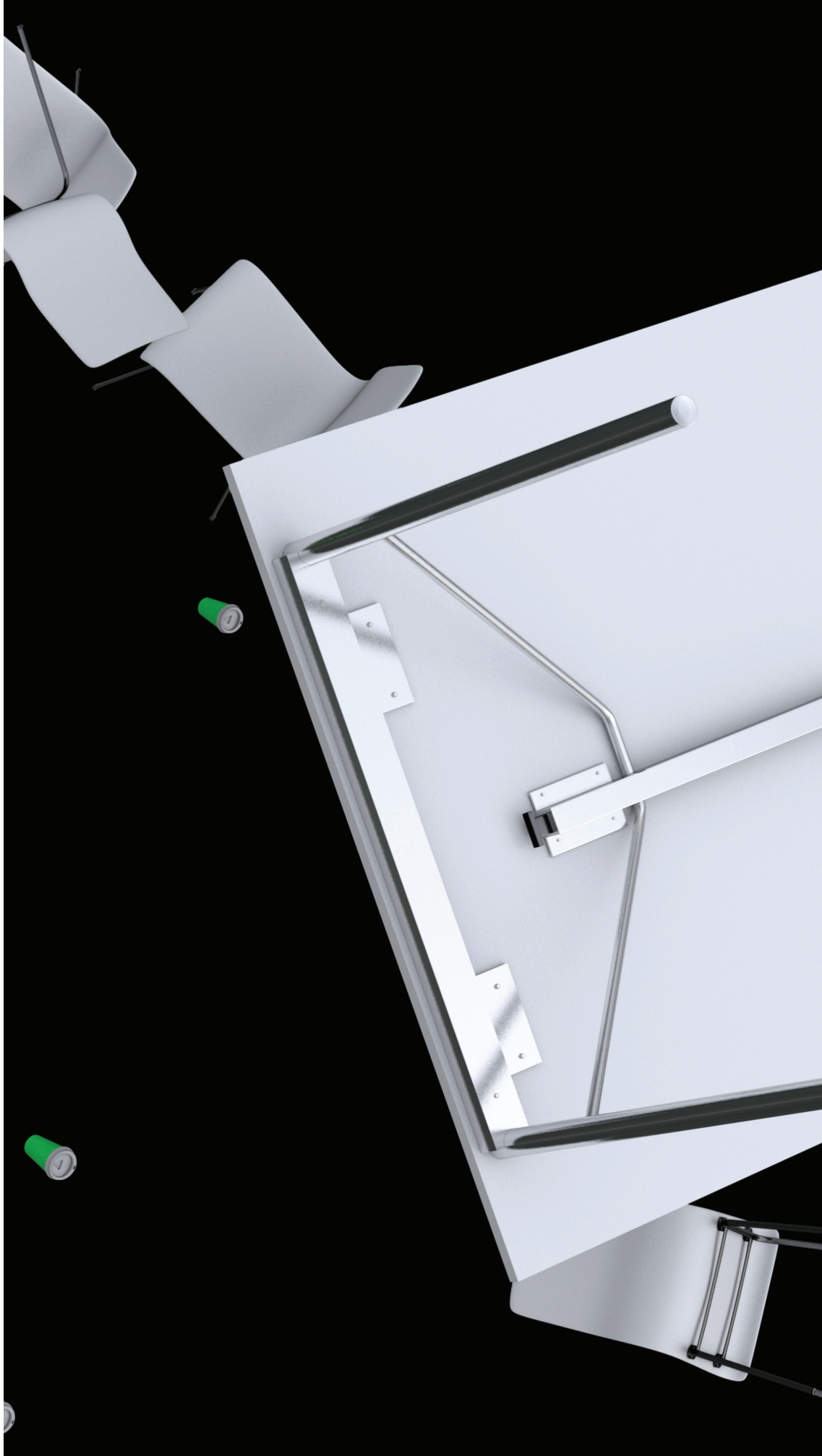


Bild 7
—
13


www.fiverr.com/users/monovin/orders/FO45B72F50C5

fiverr® Find Services Community Monovin

Graphics & Design Digital Marketing Writing & Translation Video & Animation Music & Audio Programming & Tech Advertising More

REQUIREMENTS SUBMITTED DELIVERY SUBMITTED **ORDER COMPLETED**

ACTIVITY RESOLUTION CENTER

 **Write a personalised erotic story for you** **\$15.75**
 Seller: carla_frost | Order: #FO45B72F50C5 | April 02, 2016

Item	Quantity	Duration	Amount
write a personalised erotic story for you	1	6 Days	\$5.00
Give you all rights to the story so that you can publish, edit, remix and ...	1	No Change	\$10.00
Processing Fee (5%)			\$0.75
Total			\$15.75

ORDER REQUIREMENTS
 You've filled out the requirements [Show requirements](#)

?

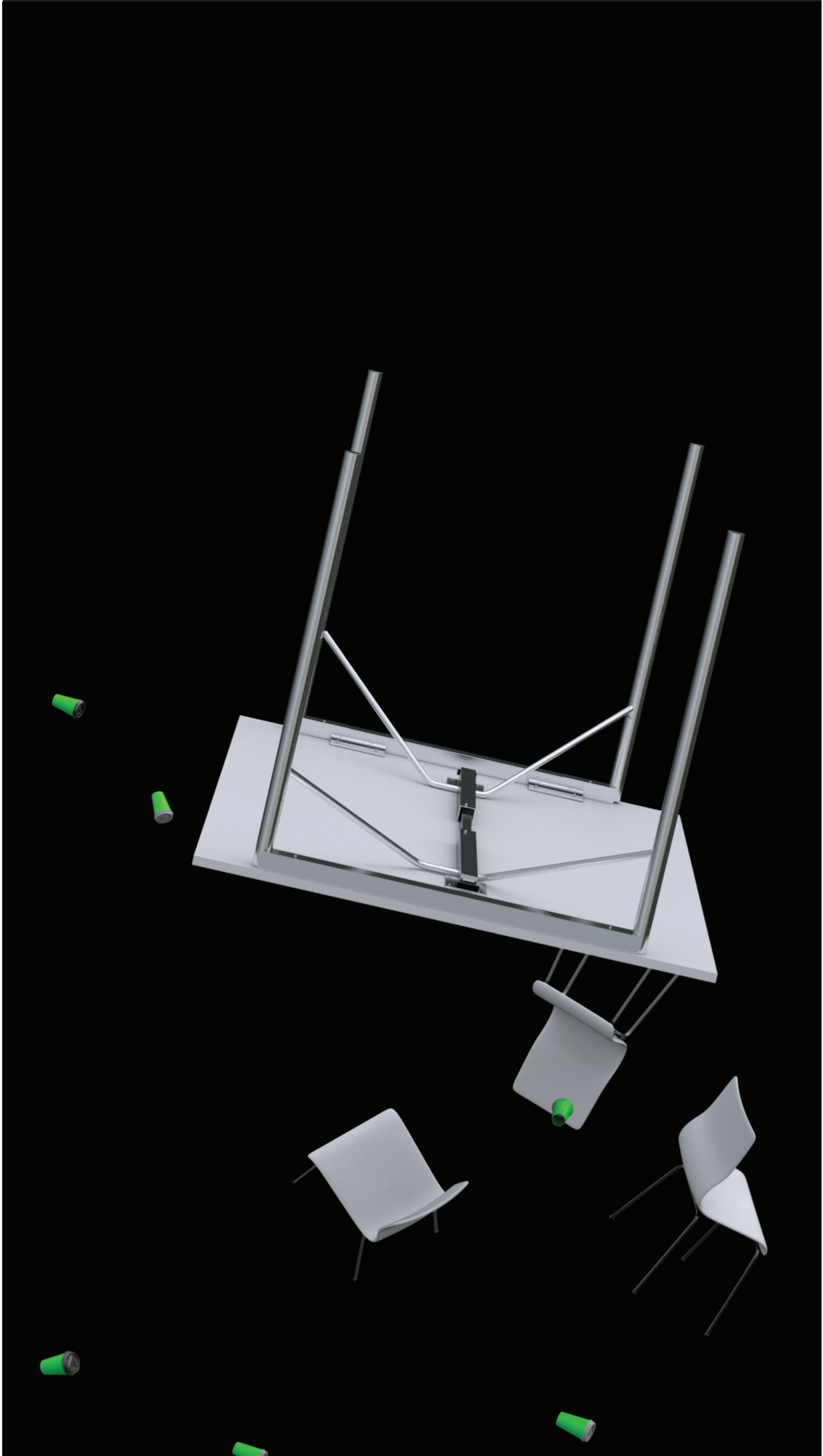


Bild 10
—
15

SMALL OBJECTS LEFT BEHIND

Utställning 1: Almost there (presence)

Du vandrar längst bak i övre våningen av Exhibition Laboratory, där ser du en gardin som döljer en dörr. Du blir nyfiken och går in. Där inne är det mörkt, rummet är endast upplyst av två skärmar som lyser upp den motsatta väggen. En kvinnlig berättarröst med brittiskt uttal ekar i rummet. Du går längst bak i rummet och lutar dig mot väggen. Framför dig ser du två skärmar monterade på studiostativ. (Se bild 1-2. sid 7-8)

Till höger är skärmen i porträttformat (bild 3, sid 9). Den visar ett bord och flera stolar flyta omkring i rymden som om något nyss hade hänt men tiden har nu stannat. Skärmen spelar en tyst atmosfärisk atonal musik i bakgrunden. Från den vänstra skärmen hörs den kvinnliga berättarrösten (bild 4 sid 10). Berättarrösten läser med en mörk och monoton röst:

I clasp its legs. Smooth and chrome. Then I ease it over onto the carpet, first onto its side and then onto its back. Legs in the air. There's something beautifully obscene about the four shining tubes sticking straight up from its white body. Something that sets my heart hammering, that makes a pulse beat in my thigh.

More than anything, I want to lie on it. And so I do. The mechanism of the folding legs digs into my back and buttocks. Hard and sharp-cornered. Unforgiving. Square. I find my hand wandering down my body.

I hitch up my skirt and grind my body back against the mechanism. I trace one calf down the metal tube of the leg. It's so cold. So stiff. Square and awkward. It makes me shiver, deep down.

I don't even have to put my hands inside my tights. It takes less than a minute to make myself come, and all the while I'm grinding back against the mechanism – the sharp little ox that houses the clip that keeps the legs locked in place. I grind back against it so hard that I know it will leave a mark. And when I come... my free hand wanders up and wraps itself around the table leg and pulls on it. Flexes it. Tremors run through my body. I've never felt anything like this.

Till vänster från om den första skärmen är den andra teven i landskapsformat. Den visar en blandning av text på svart bakgrund och skärmdump ('screenshot') av en diskussion mellan författaren till texten och konstnären.

Tomheten i verket ger dig utrymme att sätta dig in i rollen som åskådare och börja se bordet som något mänskligt. Som om du har tagit dig rollen som älskare i berättelsen. Som att rymden sög upp ett mötesrum och det du ser är en stilla representation av scenen i det tomma rummet. Tiden har nästan stannat.

Sökande efter en metod

Jag ville hitta ett sätt att få kontakt med en anonym människa. Under de senaste åren har gig-ekonomin blivit allt större och jag såg det som ett ställe för att utforska och försöka få kontakt med någon. Idén med gig-ekonomin är att i framtiden ha många små 'gigs' (korta snuttjobb) istället för ett permanent jobb som tar upp all tid. Det har dykt upp flera 'start-ups' som försöker kapitalisera på konceptet. Till exempel Uber som har tagit över taximarknaden i många delar av världen. Upwork är för frilansjobb, Fiverr för små arbeten för minimum 5 dollar och avgifter. Amazon Mechanical Turk var den äldsta på marknaden med väldigt små uppgifter som kostar runt 10 cent styck. Mechanical Turk var först tänkt för att göra uppgifter som datorer inte lätt kan göra, men nu när artificiell intelligens har blivit populärare så har de uppgifterna blivit färre. Fiverr är en webbtjänst där man kan köpa små tjänster av andra människor eller sälja själv. Upwork är generellt för mer professionella projekt.

Jag ville göra något som personen på andra sidan webbtjänsten också skulle bli intresserad av. Jag valde Fiverr istället för Upwork för den har flera roller och uppgifter som jag direkt blev nyfiken på. På Fiverr finns tjänster av många slag. Människor erbjuder sig till exempel att skriva skolarbeten och att teckna om människor till katter. Så på Fiverr där hittade jag också *'I will write a personalised erotic story for you'* av Carla Frost.

I will write a short erotic story based on prompts, ideas, characters or situations that you provide. Perhaps you want a hot gift for your partner or friend? Or a story for your own enjoyment. Perhaps you want to explore a new idea and be surprised. I even ghostwrite stories for publication. Whatever the reason, don't be shy. As someone who's been writing erotica for several years now I've seen a lot, and no kink or fetish is ever likely to shock me. In fact, as far as I'm concerned, the kinkier the better.

Det var en tillfällighet att jag hittade annonsen, men det väckte min nyfikenhet av vad det skulle kunna bli av samspelet mellan det sexuella och något så kallt och materiellt som ett bord. Det är så långt ifrån det jag arbetat med förut, att det var utmaning för mig själv att ta tag i ämnet. Sexualitet i allmänhet är en sak jag har varit för blyg för att ta upp i mitt privatliv och konstnärskap. Jag bestämde mig för att ta kontakt med Carla Frost och se hur det går. Nedanför är min diskussion med Carla Frost som också jag visade i min video.

Title:

'I will write a personalised erotic story for you'

carla_frost:

Hey, before I start working on this order I need to receive the following details:

*Let me know what you have in mind for your story - what characters, what perspective and what plot? If you've already discussed this with me through messages, just leave this blank!
(optional)*

Me:
Hello

I am an artist from Finland. Can you write about a Man / Woman (with ever sex you like to use) who fall in love with a table? The feeling I'm going for it is from a bleak office environment and it is the only thing that keep the character going.

I'm planning to use it as a part of a film project so can I credit you and this website in the video? The image below is the sort of cold feeling I'm trying to start from in the project.

ORDER STARTED

carla_frost will soon start working on your order.

This order is expected to be delivered on April 08, 2016.

carla_frost:

What an interesting and unusual gig! Thanks very much for trusting me with it. Please find your completed story attached.

At my normal rate your story would be 250 words, but as this is your first order I'm happy to deliver more than double that. I hope you like it - a tip is welcome if you do.

Thanks again for the opportunity, and don't hesitate to get in touch if you want more.

C Xx

Så här gick det till att anlita Carla Frost. Det hör ihop med min tanke om att öppet externalisera delar av mitt konstnärskap. Vår mailkontakt visas genom skärmdumpar av webbläsaren på den vågräta skärm nummer två för att inte ta bort den från sitt ursprungliga medium.

Inom digital kreation kan det kännas att det finns för lite gränser. Allting är möjligt och det finns inga restriktioner. Materialen bestämmer inte något om hur

slutprodukten formas utan det är bara upp till dina koncept, val och din fantasi. De senaste åren har jag arbetat i med att externalisera en del av de konstnärliga valen i konstnärliga arbete. På så sätt gör jag spelplanen smalare och hittar sätt att vara kreativ med restriktionerna. På ett sätt är det inte ett samarbete utan det handlar om att ge bort en del av de konstnärliga valen i verket.

Konstnärskapet är på ett sätt kär i myten om det ensamma geniet. Om konstnären ska involvera någon annan är det en kommission. Det är svårt att komma undan den stereotypen. I arbetsgrupper blir samarbetet en större del av det projektet och som enskild konstnär kan det vara ensamt.

Processer

I konstverket så är den andra skärmens funktion är att ge produkten och processen lika stor vikt i verket. Att både ha slutprodukten och 'making-of', ett synliggörande av processen tillsammans med slutprodukten. Det ger spänning mellan slutprodukten och processen. Det ger en inbyggd kontext i hur verkets startpunkt och slutpunkt samverkar.

Jag växte upp med att se making of- dokumentären av Sagan om ringen flera gånger än själva filmerna. Sedan dess har jag konsumerat all info jag kommit åt om hur filmer görs. Metakommentarer mellan processen och slutprodukten är vad jag är intresserad av i film. Jag ville fånga en del av den aspekten i mitt projekt.

Kontorsmiljö

Från början fick jag inspiration till kontorsmiljön av tv-serien *Mr Robot* (2015-). Serien är skriven och producerad av Sam Esmail som varit betydelsefull för mig under slutarbetsprocessen. Serien följer Elliot, en ung programmerare som arbetar som it-säkerhetsingenjör på dagen, och vigilante hacker natten. Det låter som en miljon andra serier och filmer och på ett sätt är det det. Serien bär sina referenser tydligt men lyckas leka med åskådarens förväntningar, skaparna av serien vet att åskådarna sett liknande serier. Men det som är mitt favoritelement är cinematografin, den fokuserar medvetet på fel saker, och låter skådespelarna vara i ett hörn av bilden. Det ger en förtryckande och ensam känsla genom serien. Som att människor är inte så viktiga, vi är bara en kugge i hjulet.

Rumslighet

Båda skärmarna är vända bort från åskådarna när man kommer in i rummet. Åskådarna måste ta sig runt skärmarna för att se vad de visar. På det sättet är utrymmet mer som en biograf. Du är ensam i mörkret med lugnet och skärmarna, borta från resten av konstverken i utställningen. För att åskådaren ska gå till andra sidan rummet krävs en större insats, men när åskådaren väl gör det kanske stannar de längre. Det kan vara svårt att ställa ut videofilmer för att det kräver en tidsinvestering av åskådaren. Många gånger går folk snabbt förbi. Min idé är att se om åskådaren, som redan har varit tillräckligt nyfiken för att gå till den andra sidan av rummet, kommer att stanna längre. Det rumsliga är viktigt för att förstärka känslan av att åskådaren flyter i mörkret. Videorna är olika långa så de går in och ur synk med varandra.

Hur är videon gjord?

Bordet i mitt verk är baserat på ett bord från Bildkonstakademins utrymmen. Som referens tog jag bilder av bordet från alla håll i skolans fotostudio. Därefter tog jag in dem i datorn och 3d-modellerade bordet i *Autodesk Maya**. Som i mer traditionella skulpturformer arbetade jag med att få fram de stora formerna först och sedan arbetade jag metodiskt med att ge mer detaljer. Jag ville inte göra det för detaljerat för jag ville behålla det konstgjorda, alldeles för perfekta intrycket som bara kan skapas genom 3d-renderingar.

Jag gjorde om videon två gånger. Först hade jag en idé om att ge intrycket av att jag hade en handhållen kamera, som jag filmade med. Därefter gjorde jag ett test med min iPhone där jag filmade ett objekt. Vad jag filmade var inte viktigt. Det som var viktigt var kamerarörelser och skakningar. Sedan matchade jag kamerarörelser i datorn med ett program som analyserar hur objekt rör sig i relation till varandra och gissar sig fram till hur kameran har rört sig.

Animationen utspelade sig i ett tomt rum gjort av ett material som är baserat på Bildkonstakademins golvmatta. Jag gjorde det valet eftersom jag hade blivit intresserad av institutioner och deras estetik. Den brokiga golvmattan som är utformad för att dölja smuts. Animationen kändes inte så naturlig. Om jag ville ändra något i hur kameran rörde på sig var jag tvungen att gå igenom hela processen igen, så det var inte särskilt flexibelt.

* Maya är ett av de mest använda programmen inom 3d-animationsprogrammet inom visuella effekter för filmer och reklam. <http://www.autodesk.se/products/maya/overview>.

Den andra gången byggde jag upp sekvensen kring berättarrösten. Den bestämde vad kameran skulle fokusera på. Jag ville ge en känsla av att vara en voyeur[†], att åskådaren ser det hela på avstånd. Fokus skulle ligga på bordet så bakgrunden inte behövde vara med.

Ljud

Först planerade jag att använda Fiverr igen för berättarrösten, men det skulle ha tagit bort konceptuellt fokus från kreationen av själva historien så jag bjöd in min studiekamrat Iona Rosin. Hennes modersmål är engelska och hon har erfarenhet av att arbeta med berättarröst från tidigare. Vi spelade in berättelsen med lånad utrustning i min lägenhet en kväll. I efterhand tycker jag att vi kunde ha gjort det i en professionell studio men jag planerar att göra om inspelningen i framtiden.

För ljudvärlden sökte efter något som var mer känsla än musik, men inte för mycket som en Hollywoodfilm. Till slut bestämde jag mig för att komponera själv i programmet Ableton live. Jag letade efter ett fysiskt men abstrakt ljud och slutprodukten är en blandning av sampelbaserad synt som jag editerade om genom effekter och ljudsampels. För att få känslan av ett stort rum satte jag på mycket eko.

Att undvika det filmiska

Filmiskt är något som relaterar till eller antyder till film, då menar jag den film som visas i en biograf. Ett datorspel eller en bok kan vara filmiskt, det är handlar om att komma åt känslan av bildligt berättande. Det har kommit andra element in i den filmiska traditionen som bildförhållande och bildhastighet. Bildhastighet är hur många bilder per sekund som visas för att ögat ser en rörelse, om det är för få försvinner illusionen att bilden rör på sig och ögat ser att det är bara en mängd bilder efter varandra. Ju fler bilder per sekund, desto mer luras ögat.

24 bilder per sekund har varit standard för biofilmer sedan ljudfilmen först kom. Film är dyrt och filmindustrin tvingades att balansera mellan att spara film och få ljudet (som är vid sidan om filmrutan) att låta tillräckligt bra. Före ljudfilmen kom var det runt 15 bilder per sekund. Filmindustrin kom fram till att runt 24 bilder var acceptabelt när ljudfilmen kom .

[†] En observatör som antingen för nyfikenhet eller sexuell tillträdande att se aningslösa individer som är delvist avklädda eller naken. [merriam-webster.com/dictionary/voyeur](https://www.merriam-webster.com/dictionary/voyeur)

Det har gjorts försök att experimentera med andra standarder som till exempel Peter Jacksons *The Hobbit* som filmades i 48 bilder per sekund[‡]. Det har inte gjorts flera filmer med en sådan bildhastighet efter det, för publiken hade svårt att ta till sig denna film.

Till min film valde jag att använda 50 (2x25) bilder i sekunden för min åsikt är att eftersom jag gör en konstfilm, behöver den inte vara filmisk. Jag tycker inte att man behöver hålla sig till föråldrade antaganden om vad som är filmiskt. Mitt mål är att dra in åskådaren i bilden och känslan. För mig känns filmer med hög bildhastighet mer 'verkliga' på ett sätt. De kan fånga händelser i högre upplösning. Den höga bildhastigheten ger en slags inlevelse i rörelsen, som kan kännas kännas överväldigande först men man vänjer sig. Här tar jag inspiration från datorspel där behovet av inlevelse är större. Att se en film är en passiv upplevelse, åskådaren behöver inte reagera. Därför är det viktigt i spel att ha högre frame rate.

Att göra en film i porträttformat

Att göra min film i porträttformat är för mig ett sätt i att förkasta koncept om vad som är filmiskt. Porträttformat i film är inte så vanligt, det är formatet som människor filmar i då de använder telefonen. Det refererar mer till telefonen, mer Snapchat än långfilm.

Det var en utmaning att komponera i porträttformat, alla regler och antaganden för film är designade för landskap. Det var ett äventyr att hitta mina egna regler. Vad skulle jag dölja, vad skulle jag visa? Hur skulle jag illustrera tyngdlöshet på bästa sätt?

Jag valde en telefotolins för att göra kamerarörelsen mer dramatisk, så att kameran har mer parallax[§] mellan objekten i rummet. Annars blev resultatet för platt.

I 3d-program är allting modellerat efter verkligheten, linser funkar som linser i en vanlig kamera, men utan alla ofullkomligheter. Man kan införa dem efteråt, om man vill. Telefoto kan användas om man vill se något på långt avstånd. Perspektivet gör att objekt som är långt borta ser ut att finnas på samma plan för kameran. Men det gör också att varenda kamerarörelse ser stor ut, för att planen ser ut att röra sig snabbare.

[‡] Se exempel på hur publiken reagerade Laforet 2012.

[§] Parallax är hur ett föremål uppfattas ändra i förhållande andra objekt. När man kör en bil så uppfattar man sig att objekt är nära rör sig snabbare än objekt långt borta svenska.se/saob/?id=P_0211-0063.en39&pz=7

Externalisera

Jag sökte ett sätt att omarbete mitt arbete och tänkte på att hitta en extern part som inte har något att göra med mig. Hur är någon annans tolkning av min idé? Jag har ett problem i att jag kan fastna i detaljer och sluta se helheten. Ett sätt att motverka det är att hitta en samarbetspartner som inte har någon kontakt med min värld och ger input distanserad från min egen tankevärld. Jag tycker att det är viktigt att se det som ett samarbete istället för en tjänst, för man ska inte glömma bort att det finns en människa på den andra sidan av webbtjänsten. Konstverk som avhumaniserar och glömmer bort att det är en människa bakom skärmen känns för mig nedsättande.

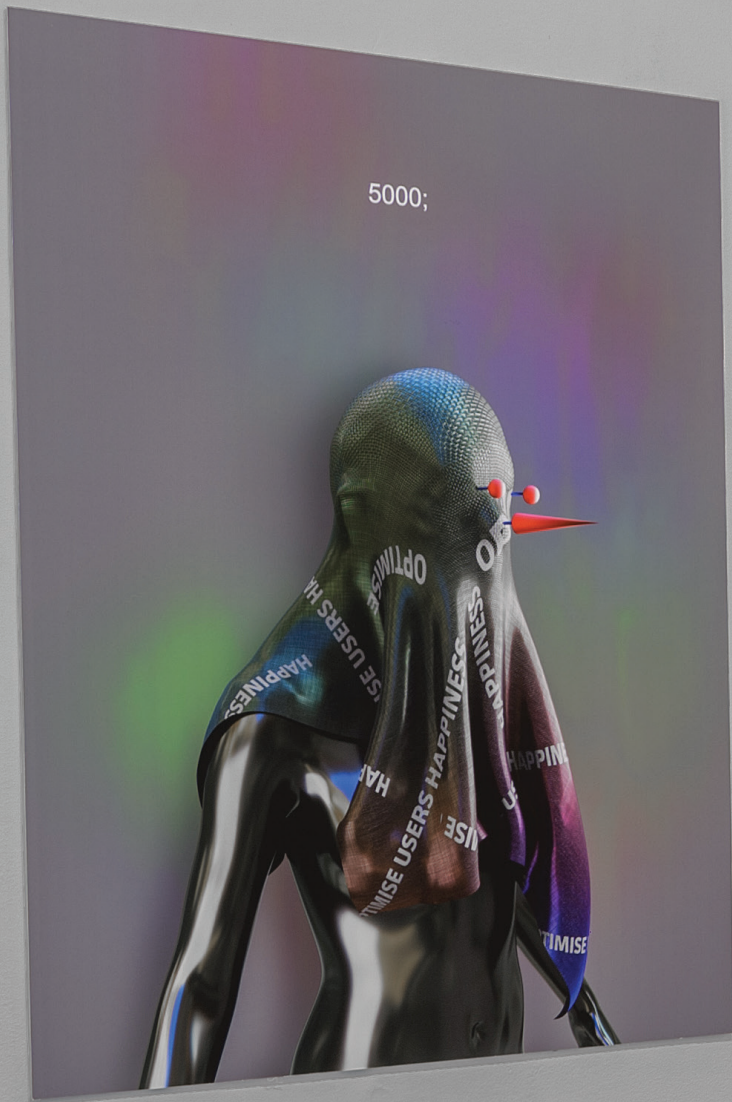










Bild 14
—
30



5000;



Bild 16



Bild 17



Bild r8





Bild r8
—
36

Utställning 2: 5000;

Almost there (Part 2)

Du går in i Exhibition Laboratory Project Room. Framför dig finns Joonas Hyvönens verk, men till vänster ser du en utprintad 3d-rendering med en mänsklig figur dold av ett tygstycke som skiftar i många färger. Det står "*OPTIMIZE USER'S HAPPINESS*" på tyget. En fågelskrämmas ögon och näsa är fastnitade på huvudet. Ovanför står det 5000; i ett sans serif-typsnitt. Till höger är en 40x50 cm fotoprint monterad på aluminium lutad mot väggen. Den föreställer en man, med ryggen mot kameran, som håller upp två vikter. Han har också samma fågelskrämmas ansikte, men det sitter på ryggen. Siffran '5000;' kan läsas under figuren.

På väggen ser du två 3d-printade skulpturer i form av muskulösa armar i brokiga färger upphängda med en kedja som kopplar ihop dem. Bakom hörnet ser du en bild av en mänsklig figur som ser ut som om den är gjord av vätska och smälter, men vätskan är hudfärgad med blåa och röda toner.

När du kommer in i det svarta rummet hittar du en primitivt renderad film som föreställer galleriets första rum. Utanför rummets fönster syns först inget, bara svart, men senare syns ett par huvuden som ser ut som en 'wireframe model' av en 3d-modell och till sist syns texten "*THERE IS NOTHING HERE*" på filmen. Därefter börjar filmen från början. Du hör en mystisk förvrängd röst, något spelas baklänges men du kan inte höra vad som sägs. En långsam version av Jurassic Parks soundtrack kommer från Joonas videoverk.

5000; Att prissätta något.

Jag ville experimentera med att sätta priset direkt på produkten. Min uppfattning är att det är något som många skyggar för i konstvärlden. Det får det att kännas som krass konsumtion. Jag ville att verket skulle bära sitt pris stolt på utsidan så att det skulle vara en del av verket. Numret 5000 kommer från att Bildkonstakademiens terminsavgift är 5000 euro för studerande från utanför EU och jag skulle kunna studera i fyra år om alla verken blev sålda.

Startpunkten var en dikt som jag gjorde år 2015 genom att låna olika texter från startup-webbsidor:

Startup poem

why should phones have all the fun?

we are family.

scroll down to learn more

on demand

now.. or later..

feel special

preferential treatment . as you like it..

feel the buzz in the air. we too

use the force... use push too.

swipe right to delete... swipe right to keep.

ideas convert followers into fanatics.

asking questions should be

easy, human & beautiful.

the easiest way to delete photos from your camera roll

notifications are now interactions.

every hashtag tells a story.

optimise users happiness

life is strange and beautiful

life in a different light.

replace your contacts with accounts.

interactivity helps me focus and motivates me to exercise.

*capture content from anywhere. captivate your audience
anywhere.*

goal science thinking.

good push?

there is a guide for that.

what we do:

seed...lead...b2b...cee and baltics.

bill more. build less.

your best work start here. get started .

Dikten använde jag som startpunkt för ett experiment mellan rummet och bilden. Jag försöker öppna mig och komma bort från den seriösa "allt måste vara perfekt"-känslan från Kuvan Kevät. 3d-modellerna är mina dockor och de kan göra allt jag vill utan att behöva gå igenom fotografiet eller måleriet.

Gråtoner

Jag fokuserar på gråtoner som bas i bilderna och objekten. Grått är för mig ett uttryck för konceptet 'nästan'. Det är mittemellan svart och vitt. Det är mellan ljus och mörker. Det är en bakgrund där ljus och skugga kan spela men färgen har ingen form i sig själv. Grått är mer en formlös skugga av sig själv.

I min utställningsserie ville jag undersöka konceptet att vara nästan där. Hur koncept som kanske och nästan på ett sätt håller sig i gråtonerna. Jag är intresserad av det inexacta i språket, det som blir mellan något, det som varken svarar ja eller nej. Vad innebär det att vara nästan? Vad har nästan för roll i en politisk värld där gråtonerna ses ner på? Vad har nästan för roll i vår datoriserade värld? Nästan är i mellanrummet av att ha börjat något och att ha åstadkommit något. Det har ingen plats i datorvärlden där exakthet och 'big data' bestämmer.

Hyperpositivitet

Jag är intresserad av startupkulturens språk, den hyperpositiva tonen som man använder inom startupkulturen för att stöda de nästan utopistiska övertygelsena om att startupkulturens service kommer ensam att förändra världen. Det är omöjligt för mig att behålla den rena entusiasmen, svårt att undvika de mörka undertonerna till all sådan godhet. Att införliva detta språk i en konstkontext kommer alltid att innebära en kritiskhet, även om det för mig handlar om att göra terminologin abstrakt och se hur det står upp oberoende av sitt startupkontext.

För mig är startupkulturens hela sätt att vara så främmande, deras oförstörbara optimism står i kontrast till så mycket i konstvärlden, där människor i allmänhet är bortom att tro på att någonting de någonsin gör kunde "göra skillnad". Tidigare började jag nästan studera professionellt till apputvecklare, kanske i dessa verk finns det ett element i mig som försöker hålla kontakten med den världen också. Även om estetiken kan tyckas lite kall, ser jag mitt engagemang med dessa ämnen som uppriktiga och inte alls ironiska.

Också i Finland känner jag att startup-boomen är väldigt mycket en symptom av att vi lever i en ekonomi efter Nokia, eftersom vi inte har många stora/globala

teknikföretag. Det har en verklig effekt på människor på både en individuell och samhällelig nivå. Så den här sökningen efter en gång nästa sak kan känna sig nästan desperat ibland. Här tror jag att konst kan vara en del av denna konversation. Med kulturens språk kan man undersöka inte bara de idéer eller ideologier som teknikvärlden försöker sälja oss, men också ta upp vad i denna strävan döljer. De rädslorna och bristerna och misslyckanden som finns.

Mitt arbete i *Almost There* behandlar den ångesten, liksom absurditeten i situationen. Bilderna föreställer karaktärer som tycks försöka hitta något eller någon någonstans. De söker och har sökt, fryst i mitten av en rörelse, men genomborrat av nålarna i Google Maps, så de är också placerade i rymden.

Att arbeta med 3D-grafik innebär att jag arbetar i en digital zon där allting är möjligt. Den estetiska kvaliteten utvecklades genom egna experimentella metoder i 3D-mjukvara och rendering. Man kan dra en parallell här till den tekniska tillväxt

för sin egen skull som startupföretag själva gör. För mig känns det som en logisk respons till de teknologier som dessa företag är beroende av, åtminstone för deras sätt att presentera sig.

Slutledning

Jag beskrev tidigare att jag har ett behov av att göra allt själv i ett projekt. Jag vill kunna allt från början till slut i ett filmprojekt. Men det här projektet har långsamt fått mig att inse att konst är ett grupprojeckt, det är omöjligt för mig att bli bättre på att göra konst om jag fastnar på minsta tekniska detalj. Jag är stolt över att jag fick bra feedback, speciellt vad gäller mitt verk i Kuvan kevät. Till och med HBL kallade den "Den faktiskt riktigt lyckade berättelsen*". Jag är också stolt över att jag har gjort ett rätt stort 3d-projekt från början till slut som är en ganska stor process.

Jag har fortsatt med att utforska temat startup-kultur. Speciellt dess språkanvändning har varit intressant. Mina senaste verk kulminerade med utställningen **Ok i guess** på Asbestos Art Space i Helsingfors den 1 till 7 september 2017. Det var både ett försök att utveckla mig vidare och bryta mig ut till okända vägar.

* Rabb 2016.

Litteraturförteckning

<https://www.mediesprak.fi/sprakrad.aspx?id=754#.WqjUq-huaUl> (8.3.2018).

Steyerl, Hito 2009. "In Defense of the Poor Image" <http://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> (20.3.2018).

Manyika, James; Lund, Susan; Bughin, Jacques, Robinson, Kelsey; Mischke, Jan & Deepa Mahajan 2016. "Independent work: Choice, necessity, and the gig economy." <https://www.mckinsey.com/global-themes/employment-and-growth/Independent-work-Choice-necessity-and-the-gig-economy> (8.3.2018).

<https://www.investopedia.com/terms/v/venturecapital.asp> (12.3.2018).

Press, Gil 2013 "A Very Short History Of Big Data" <https://www.forbes.com/sites/gilpress/2013/05/09/a-very-short-history-of-big-data/#f192565a1840> (8.3.2018).

Mr. Robot, 2015-, Kreatör: Sam Esmail, USA, USA network [tv show, inspiration]

Sagan om Ringen (engelskt namn: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring), 2015, Regissör: Peter Jackson. New Line cinema, [film, inspiration]

Maya <https://www.autodesk.se/products/maya/overview> 13.12.2017.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/voyeur> (15.01.2018)

Laforet, Vincent 2012. "The Hobbit: An Unexpected Masterclass in Why 48 FPS Fails." gizmodo.com/5969817/the-hobbit-an-unexpected-masterclass-in-why-48-fps-fails (8.3 2018).

https://svenska.se/saob/?id=P_0211-0063.en39&pz=7 (3.1.2018).

<https://www.uniarts.fi/en/tuitionfee> (8.3.2018).

svenska.se/saob/?id=P_0211-0063.en39&pz=7 (3.1.2018)

Rabb, Synnöve 2016. "Ritsch, ratsch in i konstnärskapet" <https://www.hbl.fi/artikel/ritsch-ratsch-in-i-konstnarskapet/> (13.12.2017).

<www.instagram.com/truekanda/> (18.3.2018).

www.instagram.com/pakui_hardware/ (18.3.2018).

<www.instagram.com/pallasvuo/> (18.3.2018).

<www.instagram.com/cool3dworld/> (18.3.2018).

<instagram.com/nabbage/> (18.3.2018).

instagram.com/maria_birkhuhn/ (18.3.2018).

twitter.com/cory_arcangel (18.3.2018)

<youtube.com/user/Nerdwriter1> (18.3.2018)

Zhou, Tony. Ramos, Taylor. Every Frame of Painting <youtube.com/user/everyframeapainting> (18.3.2018)