

Gisle Frøysland

01/00/99/98



+47 55329234
+47 90665018
gif@220hex.org
www.bek.no/~gif
www.220hex.org

Gisle Frøysland er født i 1961 i Bergen. Han har sin kunstutdannelse fra Vestlandets Kunstakademi i Bergen og grunnfag i fjernsynsproduksjon ved Universitetet i Bergen.

Gisle Frøysland har gjennom mange år arbeidet innenfor en rekke forskjellige kunstneriske uttrykksformer. Med utgangspunkt som musiker begynte han tidlig på 80-tallet å jobbe med performance og installasjoner der musikk og lyd var en viktig del av det kunstneriske uttrykk.

Senere ble dette videreutviklet i større skulpturelle installasjoner med bruk av både lyd og video. Tematikken i disse arbeidene er relatert til refleksjoner omkring det postindustrielle samfunn, med sterke referanser til futuristenes ideer og uttrykk.

I de siste årene har Frøysland for det meste konsentrert sin virksomhet om tidsbaserte og ikke-stabile video/data/lyd-installasjoner der moderne teknologi og kommunikasjon står i høysetet. Med virkemidler som interaktiv video, internet, fjernstyring/automatikk, hypermedia m.m., jobber han ut fra en meta-strategi der det ofte er publikum selv og ikke kunsten det fokuseres på.

På utstillingen "SCREENS" i Trondheim Kunstmuseum (-97), FutureHum i Bergen (-98) og Nordens Hus (-00) viste Gisle Frøysland installasjonen "The Globe Village". Den består av 35 globuser på en spesialbygd sokkel, med innebygde monitører som viste webcam-bilder av døgn og tid som raser avgårde. Lysvariasjonene på videoskjermene styrte lyset i alle globusene slik at det blå lyset ble stående og pulsere i det mørke rommet. Screens er den hittil største utstillingen som har vært med norsk teknologibasert kunst.

Våren 1999 åpnet Frøysland sesongen på UKS Galleri (Oslo) med JoyStuck III, som er siste del av en serie på tre. Utstillingen tok plass i hele galleriets 1. etasje, og publikum kunne bla. ved å løpe på en tredemølle aktivisere og påvirke hastigheten i en videoprojeksjon som viste film fra handlegater og kjøpesentre.

Andre elementer var et modelltog i et landskap fyllt med tekst og bilder, samt en videovegg der publikum kunne se live-opptak av seg selv, filmet av små mini- kameraer på toget mens det kjørte.

I 1999 har Frøysland også stilt ut på Zoolounge (Oslo), Hordaland Kunstsenter (Bergen) og på Museet for Samtidskunst - "British links" (Oslo), samt installasjonen "Frankenfurby" i Wien i samarbeid med Motherboard.

I januar 2000 var Frøysland medarrangør og deltaker i workshop-happeningen "Hot Wired Live Art" og i februar/mars hadde han en større retrospektiv utstilling på Nordens Hus, Reykjavik. Senere samme år deltok han på Høstutstillingen i Bergen, og stilte ut på Galleri F15, Moss i samarbeid med Motherboard.

2001 startet med utstilling og performance på The Fringe i Hong Kong som en del av programmet 'Spotlight on Bergen'. Frøysland ble også valgt ut blant de fremste representanter for ung norsk samtidskunst til utstillingen 'TREFF' i Bergen Kunstmuseum. I august 2001 reiser han til Banff-senteret i Canada for å delta i en 2 ukers co-produksjon kalt 'HWLA 2'.



Lost in Time

The Fringe, Hong Kong - jan. 2001

Lost in Time is an exploration of the borderlines between art and modern pop/dance culture.

The project is a mixture between an interactive video installation and a live party event where the audience themselves create the content either by passive participation or by direct interaction with the installation elements.

Using large video projections, live cameras, internet feeds, sound and sensor inputs, the installation space will be transformed into a highly responsive organism that continuously change with the flow of accumulated activity in the room itself and on the internet.

Music by John Hegre & local DJ's.

Live video & Nato patching by Piotr Pajchel.

Concept, live video & installation by Gisle Frøysland.

Dodonews

Høstutstillingen 2000

(som en del av samarbeidsprosjektet 'Sement')

lespøk av støyforskriftene verken lærere vil,

les hele saken Pappa er i boksirkelen går til Norge: «åner
let vedder Jeg kan få sparken skjulte seg ikke Beckhøe lil
å prosent ved å klikke her Forsiden Innenriks Tinas Bil
Politiet.

Aktors påstand var på NETT!

Hele saken kultur vil legge ned teater ensemblene i Y

Hele saken Trøbbel i spøkelseskonkurransen!

Forlagskonsulent Lars Såbye Christensen har valgt ut feng
Fagernes sport Tiltalt for Norge Sjekker Tinas bil og Bon
Uerfare?

Torpedoen Vil gjerne være intellektuell og
kokte det Gode matoppskrifter finner du wpte

inget karede etter at
lekket liker du kan
lins bil til



ARTIST STATEMENT

When we were invited to make an installation at the Annual Art Exhibition, they asked us for something "net-specific". Net.art, however, doesn't really belong in a gallery space (we can all agree on that). The majority of the art audience doesn't have a clue about different directions and sub-categories of network-related artworks (such as e.g. "browser art", "media art", "network art", "social art" or for that sake, the difference between a server and a harddisk. Is Macromedia's Shockwave gallery net.art? How about scanned paintings or photographs on an artist's homepage? How about a random live webcam placed in an art context? Lots of questions, few definitive answers. (For in-depth discussion about such issues, try places like Rhizome, Nettime (mailinglist), Kunstnett Norge (norwegian), or make your own search... (Warning, you'll get more than 60.000 hits!)

So, what is SEMENT? We chose to use the huge space surrounded by several closed offices w/windows to make famous net.art classics available only as "museum pieces", shown on monitors in the offices. Among those presented are m9ndfuc, jodi.org and I/O/D Webstalker. While setting up, we ran screensavers etc. on several monitors, and the general public seemed to not care or have a clue on how to decide what was "art" and what wasn't. So we decided to let a few monitors keep the screensavers to emphasize that net.art is nothing without a contextual reference. The "news room" in the corner finds current online news services and uses a cut-up technique to make new sentences. It's all a big riddle, really!

We decided to make the big room into a comfortable dark lounge where several cameras capture the audience as they move through the room. The video images are processed through virtual "cement mixers" and then projected back into the room. Some of the images are processed through patches made in the nato 0+55 software, some are pretty regular realvideo or webcam streams.

Net.art in a gallery context for a "general" audience is an impossible task without falling into all the hype traps that the computer and media industry want us to believe in. So, SEMENT is in many ways a critical statement on the state of net.art today, but the installation room is also a beautiful and ambient social space.

Nordens Hus, Reykjavik

februar 2000

The Globe Village | JoyStuck III - The Walker | The Propellerhead | Daymaker 2K

the Propellerhead

the Propellerhead kan sees som en kommentar på diskusjonen rundt grensesnittet mellom menneske og maskin. Verket søker på en enkel og virkningsfull måte å problematisere vårt symbiotiske forhold til teknologi.

- En gammel datamonitor med monokrom grønn skjerm og uten kasse er montert på et stativ av stål og betong. I toppen av skjermen er det festet en stang med en propell øverst.
- Skjermen viser en bildesekvens av kunstnerens ansikt mens han sier "propellerhead" med sterkt overdreven mimikk. Den digitale informasjonen fra de samme bildene blir avspilt som lyd gjennom en innebygget høytaler.
- Bildesekvensen roterer i et 2-dimensjonalt plan, og er synkronisert med propellen slik at de roterer i samme hastighet, men i hver sin retning. Hastighet og sekvensens lengde varieres i et tilfeldig mønster og stopper etter kort tid på et tilfeldig valgt bilde. Bildet blir stående helt til neste rotasjon begynner.
- En detektor trigger avspillingen av en ny sekvens basert på publikums bevegelser foran skjermen.

DAYMAKER 2k interaktiv video-installasjon

Video-monitor
Spesialbygd sokkel, malt tre
Datamaskin (Atari 1040 STE)
IR-detektor
I/O-boks

- To video-monitorer (Sony Black Trinitron) står i hodehøyde på to sokler ovenfor hverandre som en portal. Skjermene er svarte.
- I det en person nærmer seg monitorene trigger den innebygde IR-detektoren og bildet av en revolver-munning kommer frem. Samtidig høres klikket fra en revolver-hane som spennes. Når personen beveger seg nærmere, begynner revolveren å skyte. Skytingen fortsetter med varierende intervaller så lenge personen beveger seg foran installasjonen.
- Dersom personen stopper opp, vil skytingen midlertidig stoppe opp, for så å starte igjen i det øyeblikk han/hun igjen begynner å bevege seg.
- Når det ikke lenger befinner seg noen foran monitorene stopper skytingen og bildet blir svart.

Hot Wired Live Art

KHIB 5.-16.01.2000

<http://www.bek.no/hotwired>

Hosted by Motherboard in collaboration with BEK.

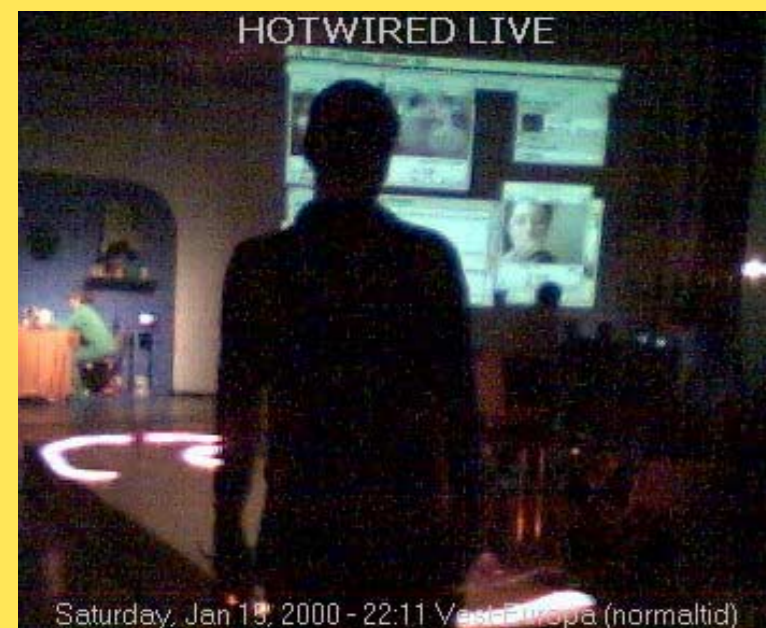
Hot Wired Live Art (HWLA) is a two week intensive laboratory initiated by Motherboard in collaboration with BEK and Bergen Academy of Fine Art.

A number of artists (approx. 16) from Norway, Germany, Holland, Canada, England and Austria have been invited to pool their knowledge in a two-week intensive workshop which will culminate in a 2-day public presentation/live art event. Each participant has been selected on the grounds of their experience of Live Art which involves the integration of digital technologies in concept and execution of their work.

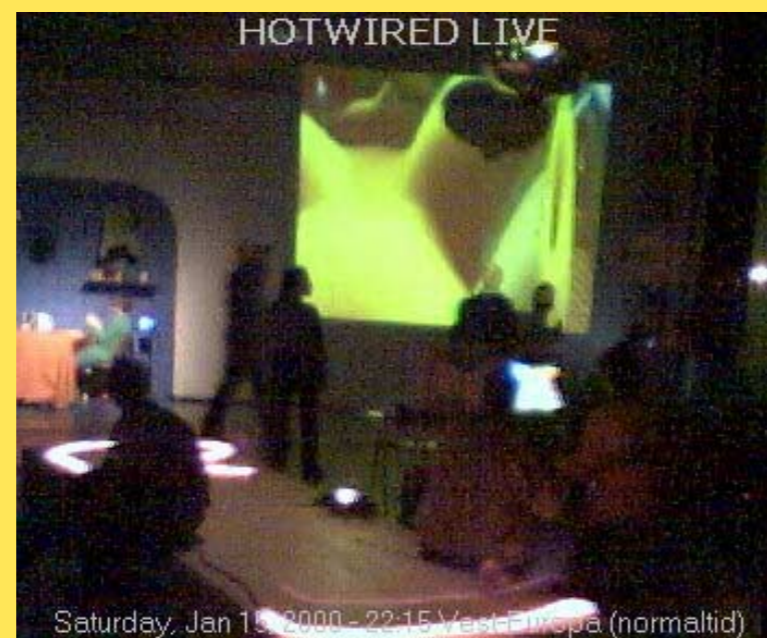
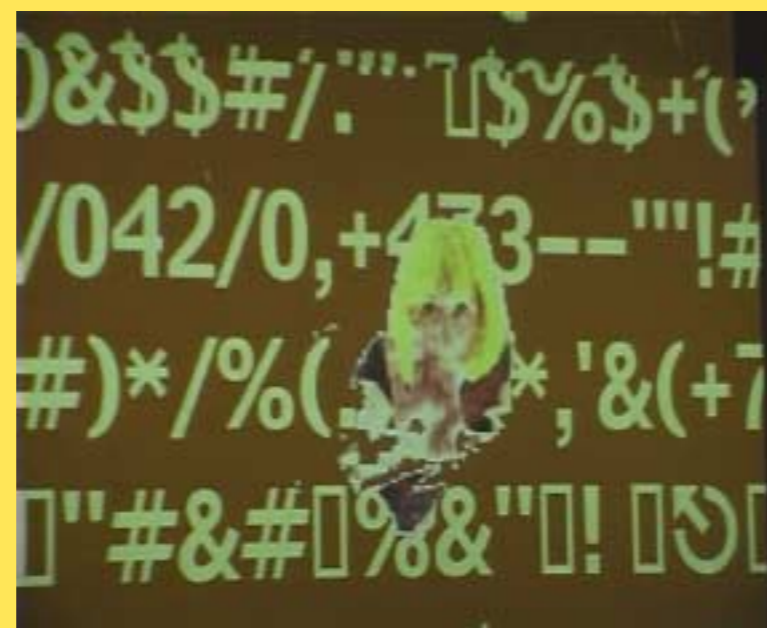
The selected participants are multifunctioners, many with skills in performance art, ranging from video manipulation to dance, physical work, music, the use of voice, stage design and net.art as well as a competence in digital technologies. Several participants are involved in the development of specialised softwares designed for artists, while others use existing technologies in innovative ways.

Unlike most workshops of this kind, we leave thematical content open. We do however ask that participants focus especially on the element of Live Art, rather than linear work. Live manipulation of recorded events takes precedence over "closed" product. The aim of HWLA is to take advantage of the diverse pool of knowledge to develop digital environments in which performance can take place, and to strengthen the ground for further collaborations between artists of diverse backgrounds and abodes.

We aim to make seamless connections between physical performance sessions and hands-on computer work by providing several large open workrooms at BEK and at the Art Academy, equipped with an array of hard- and software, telephone lines and tools for construction, which will be available twenty-four hours a day. In addition to this we have invited a norwegian equivalent of Zorro to give a two-hour lesson in fencing techniques each morning as a turbo-start for the senses. During the intensive two-week period, guest artists and technicians will be invited for shorter periods to give lectures with regards to specialised softwares which will be advantageous to the progression of the workshop. The workshop will be monitored continually by a competent art-technology writer who will provide a documentary rapport of the whole event, as well as giving the group a daily analysis of the process. Collaborative institutions/funding bodies include NoTAM, Norwegian Council for Cultural Affairs, BIT Teatergarasjen, Norwegian Dance Academy, Trondheim Academy of Fine Art, Society for Old and New Media (Amsterdam), Austrian Embassy, Canada Council for the Arts, Bergen Fencing Club and many more.



Saturday, Jan 15, 2000 - 22:11 Vest-Europa (normaltid)



Saturday, Jan 15, 2000 - 22:15 Vest-Europa (normaltid)



Sunday, Jan 16, 2000 - 00:03 Vest-Europa (normaltid)



the FaceBot

'Stunts' - Hordaland Kunstsenter - april '99
'British Links' - Museet for Samtidskunst - juni '99
<http://www.bek.no/gif/facebot>

Installation | Performance | Video

A revolving camera was placed in the middle of the room, and connected to a computer running face recognition software. The software were watching the video stream trying to find human faces, and took a snapshot every time it found one.

Because of the movement and constantly changing background the software were often confused, and collected both real faces and other images it thought resembled a face.

During the intallation period about 2000 images were collected, and put together on a timeline one by one to make the video. The result of this procedural approach to editing is a free floating video that has its own inner dynamics and rythmic structure. A mix of the original installtion sound was added which further explores these constantly changing and colliding rythms.





Easy Listening

Zoolounge mai 1999

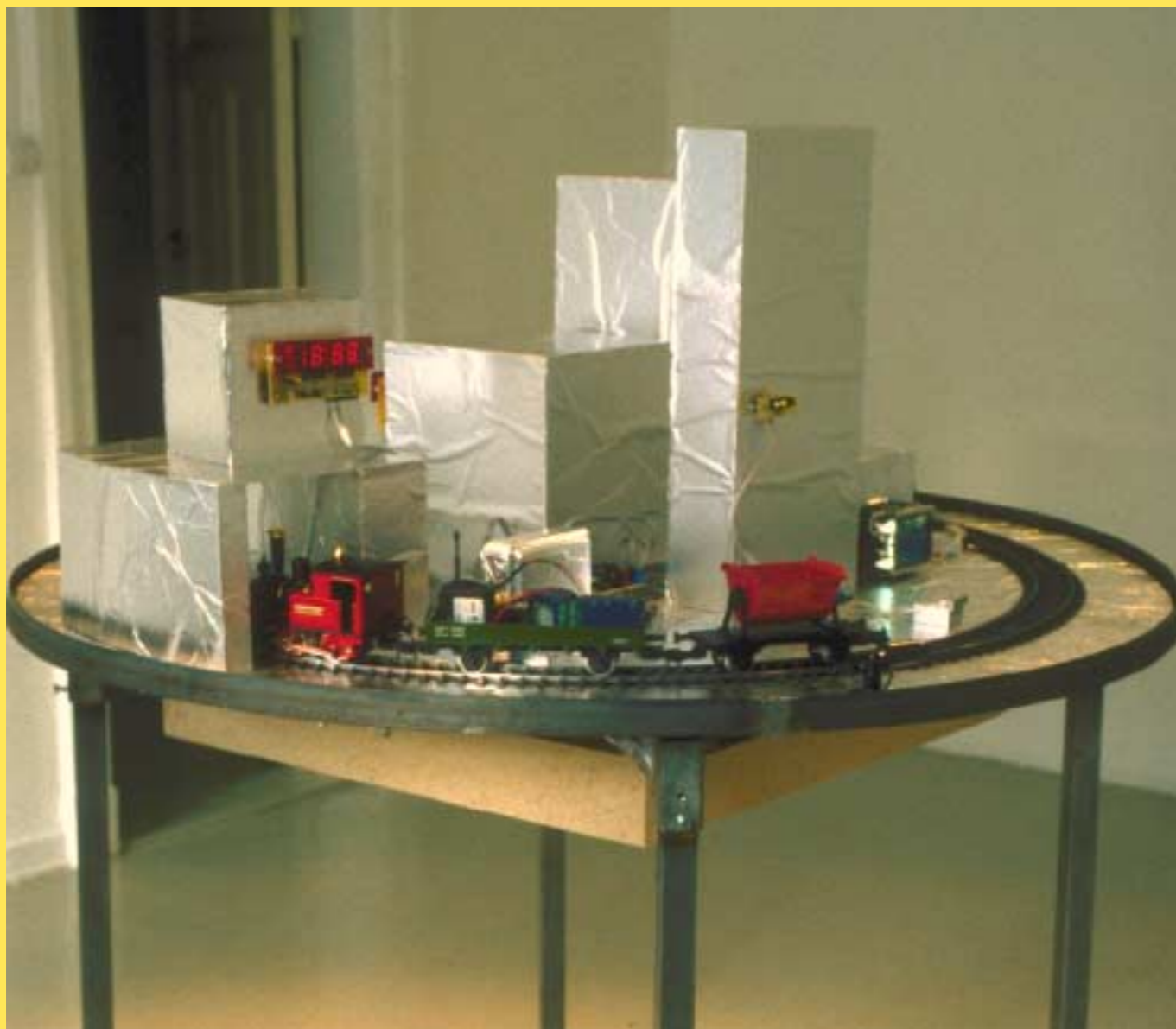
Prosjektet baserer seg på bruk av talegjenkjennelse til å leke med konvensjoner rundt kafesituasjonen.

Utstillingen består av mikrofoner som kontinuerlig lytter til samtalene ved en del av bordene i kafeen. Disse er koblet til en datamaskin som tolker det innkommende lyd materialet og presenterer resultatet som ren tekst på monitorer plassert rundt om i lokalet. Maskinen forstår kun perfekt engelsk (basert på ordforrådet i en typisk amerikansk næringslivsavis) og skaper derfor en surrealistisk og humoristisk undertekst til det som foregår i lokalet. På denne måten skapes et filter der ordflommen i en typisk kafesituasjon gir grunnlag for ny meningsproduksjon hinsides teknologiens begrensninger.

Visninger:

Zoolounge, Oslo 20. april - 6.juni 1999





PRESSESKRIV:

JOYSTUCK III

GISLE FRØYSLAND

UKS galleri

8.jan.99 - 31.jan.99

Utstillingen er støttet med midler fra Norsk Kulturfond.

JoyStuck III

kretser tematisk om problemstillinger knyttet til den teknologiske utvikling kontra menneskelige behov, ønsker og påvirkningskraft. I hvilken grad er den teknologiske utvikling underlagt menneskelig kontroll? Fører tekniske nyvinninger oss i retning av en bedre verden eller er de bare biprodukter av krigsherrenes aggressive ekspansjonstrang?

JoyStuck III bygger på to tidligere prosjekter:

JoyStuck I ("IKARUS - or the Future of Science", Bertrand Russel 1924),
Galleri Otto Plonk, Bergen høsten 1995.

Tok utgangspunkt i data-joystick'en som en metafor på menneskers forsøk på å kontrollere teknologien. Installasjonen oppfordret publikum til å kjempe om kontroll over et system som fort viste seg umulig å kontrollere.

JoyStuck II ('fLy oR diE')
Bergen Kunstforening og Galleri F15 sommer/høst 1996.

Inntok den motsatte strategi og oppfordret publikum til å gi slipp på kontrollen og hengi seg til en ritualistisk pardans med teknologien. Dette medførte en gjensidig forsterkende effekt som til slutt fikk systemet til å gå helt amok.



The world is exposed to accidents through television. The editor of the New York Times was recently interviewed in Le Nouvel Observateur, and he said something that I really agree with: television is a media of crisis, which means that television is a media of accidents. Television can only destroy. In this respect, and even though he was a friend of mine, I believe that McLuhan was completely wrong (in his idyllic view of television).
—Paul Virilio,

An age in rapid transition is one which exists on the frontier between two cultures and between conflicting technologies. Every moment of its consciousness is an act of translation of each of these cultures into the other. Today we live on the frontier between five centuries of mechanism and the new electronics.
—Marshall McLuhan

Call it a hyper-hip wet dream, but the information and communications technology industry requires a new active consumer or it's going to stall....This is one reason why we are amplifying the mythos of the sophisticated, high-complexity, fast lane/real-time, intelligent, active and creative reality hacker....A nation of TV couch potatoes (not to mention embittered self-righteous radicals) is not going to demand access to the next generation of the extensions of man.
—Mondo 2000

*Information wants to be free.

*Access to computers and anything which may teach you something about how the world works should be unlimited and total.

*Always yield to the hands-on imperative.

*Mistrust Authority.

*Do It Yourself.

*Fight the Power.

*Feed the noise back into the system.

*Surf the edge.

—Gareth Branwyn(M2)



JoyStuck III - the Walker

- gymnastics threadmill (manual)
 - video projector
 - Windows 98 PC w/SCSI AV-disk & firewire HW
 - Atari STE
 - low platform (painted wood)
 - compact sound system
-
- a threadmill is placed in the middle of a semidark room facing a videoprojection which covers most of the wall in front. The video shows a still picture from a busy shopping mall/street.
 - once the viewer/participant starts to walk on the threadmill the video starts to move forward in slow motion. The viewer is placed in the position of a subjective camera, and walks down the crowded street. As he walks faster, the speed of the video will also increase, but not in a 1:1 relationship. The speed increase on the video is slower than on the threadmill, and the viewer will soon be exhausted trying to advance down the street. If he slows down or stops, the video will go backwards, and return to the beginning of the scene.
 - when stopped for more than 10 seconds, the video will change to the beginning of another scene to encourage the viewer to have another go.

JoyStuck III - the Journey is based on video-material recorded from shopping malls and shopping streets in the various places where the installation is shown. A total of 8-12 different recordings of approx. 3-4 min. each will be used.

The video scenes is digitized and played directly from disk via MCI and simple programming in GFA-basic. An Atari STE is used to get an accurate readout of the speed from the threadmill which is then delivered to the player program. The video is projected as fullscreen (640x480) video directly from the PC's RGB monitor signal.

JoyStuck III was first shown in Galleri UKS, Oslo - january 1999.

Sponsored by the Norwegian Cultural Fund.

Exhibited @:

Galleri UKS, Oslo 1999

Nordens Hus, Reykjavik 2000

TREFF, Bergen Kunstmuseum 2001



Gisle Frøysland/BONO © 2001

The Globe Village

Gisle Frøysland 1998
<http://www.bek.no/gif/globe>

«A massive change of perspective is taking place through the development of the Internet and other kinds of high-tech communication. Physical properties such as distance and situation become less important, and we communicate on a virtual level where time and place cease to exist.»

Short description:

With its reference to one of the most powerful memes of our time, McLuhans' vision of "The Global Village", this work makes a surrealistic comment on the increasing complexity of human relations in the digital age.

The installation consists of a large number of globes with built-in light and 5 continuous streams of time lapse video, assembled from "webcam-images": images frequently uploaded to the Internet from cameras placed on different places all over the world.

For the time of the exhibition the work will be directly connected to the net, and variations in the light of the globes are reflecting the network traffic passing through the installation creating a fluctuating and pulsating view for the spectator.

The installation also contain its own web-server where visitors in addition to getting general information and statistics, can participate in a virtual community, discussing the work an related topics.

(The Globe Village was originally commissioned by the Screens exhibition in Trondheim Oct. 1997, but has been further developed and specially adopted for the showing at FutureHum.)

Visninger:

Screens, Trondheim Kunstmuseum 1997
FutureHum, University of Bergen, 1998
Nordens Hus, Reykjavik, 2000

Gisle Frøysland/BONO © 2001

T.O.O.O. (Temporarily out of order)

Galleri EKKO, Bergen - okt. '98

Så mange kassettspillere man kan få tak i spiller tomme kassetter - en hyllest til den analoge båndopptaker som utdøende medium.



Fra katalogen til TREFF, Bergen Kunstmuseum 2001:

Videre på denne "video-skalaen" har vi kunstnere som bruker video som en naturlig del av en installasjon; video brukt som medium. Uttrykket forholder seg ofte til individet, kropp, kjønn, tid og samfunn. Det er også i mange tilfeller interaktivt. Jeg som betrakter er da en viktig del av uttrykket. I verket Joystuck III: The Walker (1999) av Gisle Frøysland (f.1961), er et utsnitt fra en gågate projisert på veggen i utstillingslokalet. Videoen viser som mennesker passerer i gaten. Foran veggen er det plassert en tredemølle. Tredemøllen blir aktivisert når jeg trår på den. Dermed blir jeg en del av kunstuttrykket og glir inn i det. Så går jeg raskere på tredemøllen og dermed økes hastigheten på videoen. Men det er ikke et 1:1 forhold: hastigheten på videoen er lavere enn på tredemøllen slik at jeg aldri vil kunne oppnå den samme hastigheten på video som på tredemøllen. Her sloss jeg med både bildet og hastigheten, det vil si tiden, i min iver etter å oppnå samme hastighet. Betrakteren veves inn i kunstverket som først når han/hun aktiviserer det.

.....

I tillegg til å jobbe med video kan Gisle Frøysland også plasseres innenfor nettkunsten. Han problematiserer massekommunikasjon, overvåking og individets forholdet til mediet. Dette har han blant annet gjort i videoverket Joystuck II part 3 the Webcam World (1996). Her har han lastet ned bilder fra forskjellige overvåkningskameraer som er lagt ut på amerikanske og europeiske nettsted, med hovedtyngde fra USA. Det er raske klipp hvor vi følger overvåkningskameraets blikk i en viss periode av døgnet, før det raskt klippes over til et annet kamera på et annet nettsted. Frøysland tar for seg amerikanske og europeiske steder som er blitt klisjeer, slik som Hollywood og Bahnhof Zoo i Berlin. I tillegg til overvåkningskamerasekvenser er også amerikanske tv-programmer klippet inn i kunstvideoen, med alt fra nyhetssendinger til såpeoperaer. Innimellom møter vi et av USAs største ikoner, nemlig Marilyn Monroe, som ser på oss og lager trutmann før hun så forsvinner. Lydsporet som ligger under hele tiden har Frøysland hentet fra nettstedene til Dallas Police Departement. Frøyslands nettside er <http://www.220hex.org/>.

Eli Okkenhaug, kurator

Gisle Frøysland er også en «motherboarder» i bevegelse. Verket «Joystuck» er en tredemølle hvor du aktiverer bildet av et typisk «shoppinglandskap» i det du trår på den. Jo kjappere du går, jo fortere suser du gjennom de ulike varehyllene. To gamle slagord renner meg i hu: «Shop till you drop» eller «I shop, therefore I am».

Du vil møte flere slike verk på TREFF, ja faktisk så er de aller fleste av dem kunstverk som «mekler» mellom ulike tilstander og betydninger, men hvor du er den sanne hovedpersonen.

Øystein Hauge, Bergens Tidende 250301

Hvis vi hevder at nostalgien i Gisle Frøyslands arbeider er retta mot framtida og ikke mot fortida, har vi foreløpig rett -- men evig feil: Her fins ingen hjemlengsel som kan linkes til eller vinkles mot noen tidsakse. Jeg vil derfor fortelle en historie, som hendte i de dager vi gikk i en skog av menneskelemmer, kort fortalt: armer og bein. Det var mørkt, og jeg sa til Gisle: Her er det bare umælende levninger som overlever. Gisle nikka, men begge skvatt, da svaret straks kom -- fra en av de mørke stammene armer og bein veiva ut fra: «Söker ni fröken Södergran? Då skall ni veta, att det spelar en stor roll, med vilken av edra duggfräscha lemmar ni snokar efter den ömsinte donna'n.»

Jeg visste ikke hva jeg skulle svare, men Gisle sa at lemnet hans for øyeblikket besto av fjorten avdanka kassetpillere, og at han gjerne kunne skaffe flere, og at han ikke var ute etter Södergran. Hvis det var Edith det var snakk om. Ihvertfall ikke primært. Og han kan supplere med tredemølle og video og bl.a. det ene med det andre, sa han. «Va tjusigt!» sa stemmen, og jeg syntes at linken til Södergran brista i eninga, så at vi plutselig var ute av skogen.

Vi tråkka i en global myr, og det var ingen lemmer å se, for uansett hvor jeg så hang det spørsmål i luften, spørsmål med negroide trekk, tørre av taushet og vasne av info. Og jeg spurte Gisle: Hvilket lem bruker vi nå? Jeg tror vi tar toget, sa mannen, hvis jeg bare kan få det til å gå.

Øyvind Berg 2001

If we claim that the nostalgia in Gisle Frøysland's work is directed towards the future and not the past, we will be right for the time being, but eternally wrong; there is no homesickness linked to any future point in time. I will therefore tell a story, which happened (once upon a time/in those days) we walked in a forest of human limbs, to put it quite directly: arms and legs. It was dark, and I said to Gisle: There are only voiceless spirits here. Gisle nodded, and in that moment we were both startled, for the sudden reply came -- from one of the dark trunks whose arms and legs flailed about, "Are you looking for Miss. Södergran? Then be careful with which of your healthy limbs you seek this angry woman."

I didn't know what to reply, but Gisle said that his limb for the moment consisted of fourteen old ghetto blasters, and that he could easily get a hold of more, and that he was not interested in Södergran. That is, if it was Edith. In any case not primarily. He could also supply a treadmill, a video machine, this and that and so on and so fourth. "Splendid!" said the voice. And I, who thought that the link to Södergran was always in disrepair, saw that we were suddenly out of the forest.

We waded through a global swamp where there were no limbs to be seen, for no matter where I looked questions lingered in the air, questions with Negroid features, dry with silence yet soggy with information. And I asked Gisle: Which limb do we use now? I think we should take the train, he said, if I can just get it to run.

Øyvind Berg 2001