

Peggy Ahwesh

Vision Machines

24.02–29.05

Utstillingsguide
Norsk

Kunsthall Stavanger

Vision Machines er den første retrospektive utstillingen i Skandinavia av den banebrytende amerikanske kunstneren og eksperimentelle filmskaperen Peggy Ahwesh. Ved å presentere utvalgte verk fra 1993 til i dag som utforsker forholdet mellom teknologi og kroppen, tar utstillingen opp ulike temaer som kjønn, klimaendringer, krig og vårt stadig mer digitale liv.

Gjennom hele karrieren har Ahwesh forholdt seg til et stadig skiftende medielandskap. I sin praksis bruker hun bilder og mediekonvensjoner som andre kanskje ville stemplet som avleggs eller useriøse. Ved å eksperimentere med disse formatene, avdekker Ahwesh representasjonspolitikken i både «høye» og «lave» kulturformer.

Ahwesh har oppnådd bred anerkjennelse som filmskaper og har hatt stor innflytelse på yngre kunstnere og film-skapere. I hennes tidlige arbeider møter vi ofte ikke-profesjonelle utøvere, deriblant mange jenter og kvinner, som improviserer frem presentasjoner av seg selv. De senere arbeidene hennes er drevet av en formmessig utforskning av nye teknologier og deres forhold til kunstighet og kriser. I hele sin praksis har Ahwesh rettet et søkelys på det kroppslige og på skiftende medieteknologier, samtidig som hun artikulere et feministisk engasjement for det marginaliserte og det trivielle.

SAL 1

1. *Smart Phone* (2014)

Enkanals HD-video på iPhone, 01:00 min
I 2014 tok Ahwesh fatt på en helt ny serie hvor hun gjenbrukte nettanimasjoner som det Taipei-baserte selskapet Next Animation Studio lagde for å illustrere aktuelle nyhetssaker. I denne serien bruker Ahwesh flere typer presentasjonsformer, blant dem oppstablede CRT-skjermer som i *Re: The Operation* og *Lessons of War*, samt store projiseringer i *Verily! The Blackest Sea*, *The Falling Sky* og, i dette tilfellet, en liten iPhone. Her peker Ahwesh blant annet på hvordan bildematerialer i dag sirkulerer og spres meget vidt på mange ulike plattformer. I *Smart Phone* er plattformen det er snakk om smarttelefonen, noe som gjerne forbindes med kommers, overvåkning og tidvis, slik videoen viser, selvutslettelse.

2. *Verily! The Blackest Sea, The Falling Sky* (2017)

Tokanals videoinstallasjon, 09:30 min
I denne videoinstallasjonen brukes animerte nyhetsinnslag for å analysere det moderne levesettet vårt på en foruroligende måte. På to sidestilte skjermer blir havet og himmelen fremstilt som åsteder for menneskelige tragedier med utspring i global oppvarming, politivold, migrantkrisen, overvåkning og det teknologiserte livet. De dataanimerte iscenesettelsene er frie for spesifikke detaljer, og de ledsages av komponisten Ellis B. Kohs' *Pas-sacaglia for orgel og strykere*, hvis melankolske storslaggenhet bidrar til installasjonens illevarslende stemning.

Når Ahwesh endrer bitte litt på konteksten, får disse tilsynelatende søte animerte skildringene noe uhyggelig over seg. Derigjennom viser hun problemene ved vitne-skildringer, vårt stadig hurtigere forbruk av mediebilder og illusjonen om at vi kan få oversikt over verden gjennom dataalgoritmer.

3. *Re: The Operation* (2019)

Firekanals HD-video på oppstablede CRT-skjermer, 08:02 min

På de fire skjermene som *Re: The Operation* presenterer, møter vi to konkurrerende fortellinger om mordet på Osama bin Laden. Ett kanalpar viser den «offisielle» versjonen til den amerikanske regjeringen, mens det andre kanalparet viser den alternative fremstillingen til analytikerene Raelynn Hillhouse og journalisten Seymour Hersh. I en tid med «falske nyheter» og «postfaktuell politikk» peker Ahwesh på den store utbredelsen til konspirasjonsteorier, myter og feilinformasjon, samtidig som hun understreker hvordan historiefortelling og videoredigering brukes til å forme hvordan vi oppfatter ting.

4. *Heaven's Gate* (2000–2001)

Video, 03:53 min
Den religiøse sekten Heaven's Gate ble grunnlagt i 1974 og ble beryktet etter at 39 medlemmer begikk masseselv-mord i San Diego i 1997. Dette gjorde de like før passeringen av Hale-Bopp-kometen, som gruppens tilhengere trodde var ledsaget av et romskip som ville føre sjelene deres til et nytt og utenomjordisk univers. I dette verket presenterer Ahwesh søkeordene som sekten la inn i koden på nettsiden sin. Dette grepet gir et flervinklet og tekstbasert portrett av en organisasjon som teoretikeren Paul Virilio kalte en «nettsekt», med tanke på at sekten brukte internettet til å rekruttere medlemmer og få inntekter på midten av 90-tallet.

SAL 2

5. *the third body* (2008)

Video, 09:00 min
Scener fra en lavbudsjettfilm som viser Adam og Eva i Edens hage, blir i dette verket satt sammen med tidlige demonstrasjoner av virtuell virkelighet (VR). Dette gjør Ahwesh for å utforske hvordan forestillinger om oppdagelse, kunnskap og paradiset ble brukt i den tidlige konseptualisering av cyberspace. Selv sier Ahwesh: «Ideer om hagen, og dette opprinnelige øyeblikket av selvinnsikt og en kjønnet bevissthet av kroppen (som tradisjonelt er blitt kalt synd) – gjenspeiles i de tidlige forsøkene på VR. Metaforene som brukes i vår høyteknologiske fremtid, er iscenesettelser av vårt kulturelle minne om hagen.»

SAL 3

6. *Lessons of War* (2014)

Femkanals HD-video på oppstablede CRT-skjermer, 05:34 min

I den første installasjonen Ahwesh lagde ved å gjenbruke animerte nyhetsinnslag, fokuserer hun på Gazakrigen fra 2014, og angrepet de israelske militærstyrkene kalte for Operation Protective Edge. Informasjon om konflikten, hvor over tusen palestinere ble drept, gjentas på en forenklet og abstrahert måte som skaper avstand

mellom tilskueren og krigens redsler. Ahwesh har forklart at hensikten hennes var «å tvinge kildematerialet til å peke tilbake på seg selv og synliggjøre avstanden mellom denne hastig skisserte animasjonsverdenen og virkeligheten.» Selv om animasjonssnuttenes glatte og kunstige overflater skiller seg skarpt fra estetikken til direktesendte nyheter, tjener de også som overdrevne etterligninger av måten media markedsfører krig som en måte å få flere seere og klikk.

7. *Poses* (2021)

Fargeutskifter fra laserskriver, variable mål
I de animerte nyhetsinnslagene som Ahwesh har arbeidet med siden 2014, blir menneskefiguren gjenstand for en påtagelig forenkling. Kropper blir generiske former som er helt fri for alle detaljer som kunne gi dem en egen kroppslig identitet. Mange av dem er ensfargede, som små leketøy støpt i plast. *Poses*-serien tar et utvalg av disse ikke-personene fra billedstrømmen og kaster dem inn i et svart tomrom som er helt uten kontekst.

SAL 4

8. *She Puppet* (2001)

Video, 16:00 min
For å lage *She Puppet* redigerte Ahwesh skjermopptak fra da hun selv spilte videospillet *Tomb Raider III*, og la så til lånte musikkstykker samt en fortellerstemme hvor tre kvinner leser utdrag fra den modernistiske dikteren Fernando Pessoa, jazzmusikeren og afrofuturisten Sun Ra og den feministiske science fiction-forfatteren Joanna Russ. Ifølge Ahwesh er spilllets hovedfigur Lara Croft en «virtuell jentedukke fra slutten av 1900-tallet» som utgjør «en ustabil, men likevel mektig treenighet av folk på utsiden: den fremmede, den foreldreløse og klonen». Verket forener kunstnerens interesse for kvinnelige utøvere med hennes forkjærlighet for bearbeidede readymades, idet hun utforsker dataanimasjonens estetikk og undersøker medieteknologiens evne til å simulere liv og trosse døden.

9. Utvalg fra *The She Puppet Sourcebook* (2002)

Fargeutskifter fra laserskriver, variable mål
Den kunstneriske praksisen til Ahwesh innebærer at hun setter seg utførlig inn i kildematerialet. *The She Puppet Sourcebook* er en samling som angår videoverket *She Puppet*, blant annet referanser til tekstene som siteres av videoens fortellerstemmer, samt enkelte andre kulturreferanser som strekker seg tilbake til 1800-tallet. Her inkluderes bilder på kvinnelige automatfigurer og «damen som forsvinner» i tidlige filmer, til sitater fra cyberfeministisk teori og samtaler om kunstnerisk appropriering. Denne «kildeboken» legger for dagen mediearkeologien omkring Lara Croft, slik at vi får innsikt både i hvorfor Ahwesh fascineres av denne figuren og i hvordan det tilsynelatende «nye» videospillmediet egentlig er forankret i eldre medieformer.

SAL 5

Følgende filmer avspilles kontinuerlig. Vær oppmerksom på at verkene inneholder både språk og bilder som kan oppleves ubehagelig for barn eller sårbare voksne. Forhør deg gjerne i resepsjonen hvis du har spørsmål.

10. *The Scary Movie* (1993)

Super 8-film overført til digital video, 09:00 min
Martina og Sonja tar på seg gutteklær og gjør seg til for Super 8-kameraet på en måte som låner tungt fra skrekksjangerens formspråk. De tuller og leker med ulike fysiske rekvisitter som er så langt fra mannlig virilitet at det hele får et komisk skjær. Selv om Ahwesh utnytter den familiære intimiteten som kjennetegner hjemmefilmer, fjerner hun seg fra det autentiske og legger heller vekt på det performative. Ved å innlemme barn legger videoen opp til en ikke-autoritær tilnærming til representasjon gjennom lek og latter.

11. *The Color of Love* (1994)

16 mm-film overført til digital video, 10:00 min
Denne 16 mm-filmen ble til ved å optiske trykke en delvis ødelagt Super 8-filmrull med porno Ahwesh fikk tak i. Her gir hun nytt liv til det regnskadede opptaket av to kvinner som utfører seksuelle handlinger rundt et mannlig «lik». Bevegelsene vises i sakte film og i re-printen forstørrer Ahwesh utvalgte detaljer for å betone opptakets ødelagte tilstand. Filmen er ett av kunstnerens mest kjente verk og er en oppvisning i erotisk kikkings materielle sider. Her må pornografiens trang til oversynlighet vike for blottlegging og tilsøring.

12. *The Vision Machine* (1997)

16 mm-film overført til digital video, 20:00 min
Dette verket henter sin tittel fra Paul Virilios bok av samme navn fra 1988, hvor forfatteren forsøker å skissere hva som skjer rent intellektuelt når den teknologiske utviklingen virker inn på vår visuelle oppfatning. Verket *The Vision Machine* utforsker kjønn og humor gjennom en blanding av 16 mm-film, Hi8-video og Pixelvision (et kommersielt mislykket kamera for barn som Fisher-Price lanserte i 1987). Referanser til filmene *Viridiana* (1961) av Luis Buñuel og *Anémic Cinéma* (1926) av Marcel Duchamp dukker opp midt blant klassiske popsanger, en heidundrende fest og scener der unge kvinner forteller vitser som kretser rundt seksualitet. Ahwesh fjerner seg fra avantgardismens alvor og undersøker her heller forholdet mellom språk, det ubevisste og teknologi.

Peggy Ahwesh (f. 1954 i Canonsburg i Pennsylvania) er en amerikansk eksperimentell filmskaper og videokunstner. Hun har en bachelorgrad i billedkunst fra Antioch College i Ohio, og begynte karrieren sin på 1970-tallet gjennom feminisme, punk og Super 8-filmer.

Kunsten hennes har blitt presentert på en rekke retrospektive utstillinger, deriblant på Whitney Museum of American Art i New York (*Girls Beware!*), Filmmuseum i Brussel, Anthology Film Archives i New York, Yerba Buena Center for the Arts i San Francisco (*Peggy's Playhouse*) og Carpenter Center for the Visual Arts ved Harvard University. Filmene hennes er blitt vist på Whitney Biennial (1991, 1995, 2002), New York Film Festival (1998, 2007) og Flaherty Film Seminar (2003) i New York, Centre Pompidou i Paris (2002, 2004) og Berwick Film & Media Arts Festival i England (2017), samt på filmfestivaler i bl.a. Berlin, London, Kairo, Toronto, Rotterdam og den franske byen Creteil. *Certain Women* (2004), som hun regisserte sammen med Bobby Abate, var med på det offisielle programmet til den internasjonale filmfestivalen i Rotterdam og åpnet også New York Underground Film Festival i 2004. Blant de andre filmene hennes finner vi *Martina's Playhouse* (1989), *The Deadman* (1987, regissert sammen med Keith Sanborn), *Strange Weather* (1993) og *Nocturne* (1998), som alle er en del av den faste samlingen til MoMA i New York. Ahwesh har fått kunstnerstipender fra Jerome Foundation, Guggenheim Foundation, Herb Alpert Award in the Arts, staten New Yorks kunstråd og Art Matters. Hun er professor emeritus i film og elektronisk kunst ved Bard College i New York.

Peggy Ahwesh, *Vision Machines*, er kuratert av Erika Balsom og Robert Leckie og ble opprinnelig vist på Spike Island i Bristol i England, 25. september 2021–9. januar 2022.

Med *Vision Machines* videreføres Kunsthall Stavangers fokus på utstillinger som utforsker ny teknologi og vår nye digitale virkelighet. I farvannet av videoutstillingene *LEAN* og *Swinguerra* i 2021 vil utstillingsprogrammet i 2022 fortsette dette fokuset, og munne ut i lanseringen av kunsthallens nye nettside med kunstneriske digitale prosjekter.

Kunsthall Stavanger støttes av Kultur- og likestillingsdepartementet og Stavanger kommune. Spike Island Exhibition Services har gitt teknisk bistand til denne utstillingen.

