

The Extensions of Many: 20+ år med Bergen senter for elektronisk kunst

Av Dušan Barok
Oversatt av Lene Stokseth

Bergen senter for elektronisk kunst (BEK) er ikke bare et kunstneratelier, et medieverksted eller en produksjonsplattform. BEK representerer et fellesskap, et miljø drevet av kunstnere og deres engasjement på svært forskjellige fagområder. I løpet av de siste tjue årene har kunstnernes arbeid beveget seg langs aksene lyd, bevegelige bilder og performancekunst. Prosjektene har blitt plassert i mange båser, som eksperimentell musikk, performancekunst, nettkunst, lydinstallasjoner, live-video, kunstnerisk programvare, åpen kildekode-kunst, multimedieteater, kunstnerisk forskning, sosial praksis og videokunst. Disse merkelappene er ikke på langt nær dekkende for å beskrive BEKs plass i kunsten, men de er nyttige for å påpeke at det ikke er noen ensartet retning på prosjektene. På den annen side er det mange fellestrekk å finne i BEK-miljøet: viljen til å krysse alle forestilte estetiske grenser, selvtillit til å eksperimentere, like stor oppmerksomhet rundt både prosessen og resultatet av arbeidet, å inngå viktige allianser med maskiner og følsomhet overfor forholdet mellom praksis og sted. De tjue første årene av dette århundret har vært preget av den enestående fremveksten av teknologiselskap, noe som ikke bare er blitt viktig for det sosiale og økonomiske livet, men også for politikken. Sosiale medier og Big Tech har gjort livet mer behagelig og gitt oss mer sosial kontakt, men har også normalisert oppmerksomhetsdrevet storforbruk, permanent overvåking og populistisk politikk i hverdagen. Med dette som bakteppe gir historien om BEKs første tjue år oss mulighet til å se hvordan kunstnere har bygd opp forskjellige verdener der teknologi tjener en annen poetikk og politikk. Disse verdenene bygger på samarbeid, eksperimentering og kritiske tilnærminger.

SMELTEDIGEL

Det finnes utallige måter å fortelle BEKs historie på. Én ting som hovedpersonene antagelig vil være enige i, er at det legendariske arrangementet som satte BEK på kartet i 2000 – *Hot Wired Live Art* – ikke bare fikk fart på BEK, men også markerte kulminasjonen av flere tråder som var trukket gjennom Bergen, Oslo og Trondheim i over ti år. Vi kan følge disse hele veien tilbake til den alternative kulturscenen i Bergen i overgangen mellom 1980- og 1990-årene, da den unge musikken og det visuelle feltet okkuperte postindustrielle rom i falleferdige fabrikker, og teatret tok til gatene. Lokale unge kunstnere begynte å bruke språket og de ekspressive mulighetene i videoinstallasjon, lydkunst, multimedieteater og eksperimentell musikk med postpunk, elektronisk musikk og postmoderne teater i ryggen. De var i kontakt med den internasjonale konteksten, selv om kunsten deres var så flyktig at den ikke dukket opp på radarene til institusjonene.

“Vi hadde et sted, Krydderfabrikken, en uavhengig kunstnerfabrikk. Alt skjedde der. Det var kunstner-atelierer, musikkstudioer og øvingsrom. Vi arrangerte også utstillinger, og jeg begynte å jobbe mer med visuell kunst.”³⁻⁴
Gisle Frøysland, 2020

Krydderfabrikken ble etablert på slutten av åttitallet, og ble snart episeneteret for alternativ kultur i Bergen. Det selvorganiserte fellesskapet holdt til i en tidligere krydderfabrikk på Nygård i Bergen sentrum, og huset kunstneratelierer, musikkstudioer og provisoriske visningsrom. Krydderfabrikken ble raskt regionens smeltedigel for undergrunns- og subkulturelle utstillinger, konserter, rave og andre selvorganiserte arrangementer som startet den kunstneriske reisen for mange unge lovende. Fabrikkens musikkstudio Hindu Lyd ble frekventert av black metal-band, og ledet av gitaristen Gisle Frøysland fra det berømte postpunk- og new wave-bandet Alle Tiders Duster¹, eller Dustene. Som bandmedlem der siden begynnelsen av 1980-årene var Frøysland allerede vel bevandret med datamaskiner og MIDI i tillegg til trommemaskiner og synthesizere. Nå som han var i et miljø der musikere også hadde med billedkunstnere og teaterfolk å gjøre, begynte Frøysland å jobbe med video, installasjon og lydskulptur og ble senere tatt opp ved Vestlandets kunstakademi. I Krydderfabrikken holdt også billedkunstner Sissel Lillebostad, billedkunstner og musiker Maia Urstad og hennes partner, den selv lærte musikeren og artisten Lars Ove Toft, til. Urstad spilte gitar og synth i ska-/new wave-bandet Program 81.⁵ Senere samarbeidet hun med Lillebostad om en serie uortodokse arbeider hvor lyd og bilde spilte like viktige roller – audiovisuelle installasjoner. Deres første audiovisuelle arbeid ble vist under den årlige Høstutstillingen, som i 1987 fant sted i Bergen.

“Jeg traff Gisle Frøysland i forbindelse med Bergen Rock Klubb, en klubb for postpunk og sånt. Jeg hadde egentlig ikke noe å gjøre med selve klubben, men jeg skrev for *Rockeavisen* deres en liten stund, lenge nok til å treffe en del folk. Krydderfabrikken kom i gang fordi det var stor ungdomsarbeidsledighet, og kommunen og arbeidsformidlingen ville ha aktiviteter for dem. Sissel Lillebostad og en venn av henne var på utkikk etter et sted der de kunne arrangere workshoper for folk som ville studere kunst. Sissel fant fabrikken, men den var ganske stor. Det var en høy betongbygning der, *Kardemommefabrikken*, som luktet karde-

momme og kanel overalt, og en liten, mindre trebygning, Hindufabrikken, i tillegg til et stort lokale med tak i hagen. Atelieret til Gisle lå i hovedbygningen, hvor mange andre musikere og kunstnere også holdt til. Maia Urstad og jeg hadde et atelier i den veldig kalde delen av Hindufabrikken. Krydderfabrikken var et unikt subkulturelt undergrunnssted der det foregikk mye. Konserter, utstillinger, utprøvinger, undergrunns-ravepartyer, og alt var ad hoc, en salig blanding. Alle fra kulturlivet var der. Gisle studerte TV-produksjon ved universitetet den gangen og lagde en film om fabrikken i forbindelse med studiene.

Frøysland begynte å jobbe med den bergensbaserte teatertruppen Baktruppen², som sammen med Verdensteatret utgjorde kjernen i Bergens eksperimentelle teater- og performancemiljø. Miljøet var opptatt av de performative, handlingsorienterte elementene til Fluxus, postmoderne postdramatiske teaterformer og subkulturen Geniale Dilletantens kulturelle særpreg med vekt på amatører og "no-skill". Utgangspunktet for denne etosen var at alle skulle kunne gjøre alt og blande egne talenter og ferdigheter i en ikke-hierarkisk kollektiv arbeidsprosess. Baktruppens første produksjon fant sted i 1987 i en 100 meter lang tunnel under en park i nabolaget, som del av Teatertreff-festivalen som senere skulle etablere BIT Teatergarasjen. Både festivalen og institusjonen eksisterer fortsatt i dag.

"Bergen Internasjonale Teater begynte som en gatefestival som kombinerte veldig eksperimentelle performative stykker. Vi støttet lokalt teater, danse- og performancegrupper som Baktruppen og mange kortvarige initiativer. Vi importerte også minimalistisk postindustrielt teater fra etablerte steder i Nederland og Belgia. Det var helt ukjent i Bergen å se på performance som noe annet enn tea-

Samarbeidet mellom Maia Urstad og Sissel Lillebostad begynte da Sissel gikk på kunstakademiet her i Bergen og Maia var musiker med bakgrunn fra Bergen Kunsthåndverkskole, en tekstilkunstner som ville lage lyd. De ble invitert til hundreårsjubileet for Høstutstillingen og lagde en audiovisuell installasjon som het *Where Are the Monuments?* Verket er et av de aller første der lyd og det visuelle er likestilt fra begynnelsen av, som var utgangspunktet deres. Lydkunst sto ikke så høyt i kurs den gangen, det var en kamp for ikke bare bli sett på som 'lyddesigner'." Lars Ove Toft, 2020

ter den gangen. Plutselig skjønte vi at det var mulig å gjøre performance der musikk var like viktig som tekst, som var like viktig som scenografi, osv. Alle som kom fra én del av dette, fra kunst, skulptur, musikk eller hva det måtte være, møttes der, det ble en slags smeltedigel. I tillegg til festivalen viste vi forestillinger gjennom hele året fra 1990. Jeg jobbet der i 15 år."

Lars Ove Toft, 2020

1987 var også året for den første utgaven av Music Factory-festivalen, som brakte avantgarde-musikk til Bergen. Festivalen ble etablert av komponisten Geir Johnson etter at han sluttet å organisere musikkarrangementer for det progressive Henie Onstad Kunstsenter på Høvikodden utenfor Oslo. De første årene ble Music Factory arrangert på United Sardine Factory (USF). Sardinfabrikken, som var blitt nedlagt mange år tidligere og omgjort av kunstnere til et atelierfelleskap, ble senere en viktig kunstarena i byen og heter nå USF Verftet. I begynnelsen av 1990-årene begynte man å arrangere house- og tekno-ravepartyer også andre steder som Krydderfabrikken og

Teatergarasjen. Dette signaliserte starten på elektronisk kultur som massefenomen, der det er maskiner som forener lyd, bilde og bevegelse.

“Den største konsertopplevelsen jeg har hatt til dags dato, var konserten til Jon Hassell på Music Factory i 1987. Ingenting annet kommer i nærheten engang. Jeg hadde begynt å interessere meg for både musikken og ideene til Brian Eno den gangen, og gjennom det også ideene om mulig ‘fjerde verden-musikk’ av Jon Hassell. Den konseptuelle siden av dette var også veldig viktig for meg. Da jeg oppdaget at Jon Hassell skulle til Bergen, var jeg den eneste som stilte meg i kø for å få billett. Og jeg stilte opp på USF kanskje 45 minutter før konserten skulle begynne, for å få den best mulige plassen. Jon Hassell satt

der allerede, det var bare ham og meg, og han varmet opp på instrumentet sitt. Dette fortsatte en stund mens publikum samlet seg, og etter hvert gikk det opp for meg at konserten hadde foregått i 20–30 minutter allerede. Det var noe med hvordan han trakk oss alle inn i rommet og førte oss til et sted, svært konsentrert, nesten som en religiøs opplevelse, bare uten religion. Jeg fikk ikke sove den natten, jeg var helt euforisk. Like etterpå var det en happening med John Cage Musicircus som også gjorde dypt inntrykk på meg.”

Trond Lossius, 2020

KUNST OG TEKNOLOGI I/MELLOM ATELIER

Video, lyd og elektronisk musikk som oppstod i Bergens industrielle ruiner, var – til tross for den kunstneriske utforskningen av forholdene i den sammenkoblede verdenen som var i emning – avhengig av den alternative kulturens entusiasme og gaveøkonomi. Internasjonalt kretset interessen for disse feltene rundt institusjonelle sentre. Fremveksten av studioer for elektronisk musikk og kunst og teknologisentre begynte i 1950-årene. Med den nye teknologien begynte kunstnere, komponister og ingeniører å arbeide side om side. De utforsket språket og de estetiske mulighetene ved elektroniske instrumenter og lagde prototyper av nye, samlet rundt nye underverker som båndopptakere, sinusbølgegeneratorer, svingningsgeneratorer, videoredigeringsutstyr, synthesizere og datamaskiner. I begynnelsen var verktøyet og vedlikeholdet av det veldig dyrt, noe som betydde at bare noen få store institusjoner hadde råd til det. Radiostasjoner var blant de første av disse institusjonene. Den franske radioinstitusjonen i Paris, Radiodiffusion Française, var vertskap for Pierre Schaeffers Groupe de recherches musicales (GRM), Karlheinz Stockhausen etablerte Studio für Elektronische Musik ved WDR i Köln, BBC hadde sitt Radiophonic Workshop med Delia Derbyshire og Sveriges Radio drev sitt like berømte Elektronmusikstudion (EMS) ledet av norskfødte Knut Wiggen. Disse stedene er blitt milepæler i historien til lydbånd, elektronisk og senere datagenerert musikk og live video. Sentre for musikk- og videoforskning og -produksjon begynte snart også å dukke opp på universitetene. Blant de mest berømte var Columbia-Princetons Electronic Music Center, Center for Media Study ved University Buffalo, Center for Computer Research in Music and Acoustics ved Stanford University og Institute of Sonology ved Royal Conservatoire i Haag. I 1960- og 1970-årene begynte det også å vokse frem ideelle motparter i USA: Ramon Sender, Morton Subotnick og Pauline Oliveros etablerte San Francisco Tape Music Center og de tsjekkisk-islandske videopionerene Woody og Steina Vasulka åpnet The Kitchen i New York. De ble etterfulgt av andre videosentre som Experimental Television Center fra den

nordlige delen av New York, Electronic Arts Intermix i New York og Bay Area Video Coalition i San Francisco. I Europa har det mangfoldige kulturlivet i Nederland vært spesielt inspirerende for den norske konteksten, med ideelle aktører som har vært opptatt av elektronisk komposisjon og elektroniske instrumenter (STEIM), video og multimedia (Montevideo, V2_ og Mediamatic) og internett (De Waag).

I Norge holdt studioene for elektronisk musikk og videokunst først til i en noe overraskende institusjon – et kunstsenter: Henie Onstad Kunstsenter på Høvikodden utenfor Oslo. Komponistene Arne Nordheim og Hal Clark grunnla Norsk Studio for Elektronisk musikk i 1975, to år før det berømte IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique) åpnet i Centre Pompidou i Paris. Senere startet Terje Munthe og Kristin Bergaust Kunstnerens Medieverksted samme sted i 1986. Selv om begge studioene bare holdt det gående i en kort periode på tre år, viste de behovet for slike fasiliteter, både for studenter og for profesjonelle kunstnere og musikere.

Vendepunktet skjedde tidlig på 1990-tallet, da en intermedia-avdeling ble grunnlagt ved Kunstakademiet i Trondheim og to produksjonsorienterte sentre for kunst og teknologi oppstod i Oslo. I 1992 ble Norsk nettverk for Teknologi, Akustikk og Musikk (Notam) etablert ved Universitetet i Oslo, med komponisten Jøran Rudi som daglig leder. Senteret tilbød studioer, laboratorier og teknisk bistand til elektroakustisk komposisjon og lydforskning. Omtrent samtidig begynte Atelier Nord å se på mulighetene for å utvide sitt grafikkverksted for å bygge opp en video- og datalab. Fem år senere, etter at Kristin Bergaust overtok som kunstnerisk leder, ble grafikkverkstedet lagt ned, og senteret satset så først og fremst på elektronisk kunst.

Mens disse sentrene oppmuntret til interdisiplinært samarbeid, åpnet fremveksten av internett opp for en helt ny verden av muligheter. Internettet kom med et løfte om et sosialt rom, ikke bare for fjerne, digitale møter, men også som kunstnerisk samarbeid i “real-time” – i sanntid. For eksempel, da Dragon – Distributed Real-Time Groove Network – ble tilgjengelig på nettet våren 1995, hadde nettverket tusenvis av medlemmer verden over. Det ble opprinnelig startet av to London-baserte musikere i slutten av 1994 som Res Rocket Surfer Project, og tjente som epostliste for å utveksle låtideer og lydfiler. En ny nettside laget av de to studentene Canton Becker og Matt Moller ved Chicago University, utvidet mulighetene og lot brukere gå inn i et rom, ta opp et instrument og dele det de spilte i grid-baserte sekvenser, som på en trommemaskin. De kunne dele det med andre i gruppen og lage låter på samme måte som om de delte et virtuelt studio, ved å koble sammen disse mønstrene. Dragon var med andre ord et virtuelt miljø som gjorde det mulig å lage musikk for mange internettbrukere samtidig i sanntid: en “MIDI-MOO”. Blant de første medlemmene var Ulf Knudsen og Per Platou, som deltok fra Oslo. En vesentlig del av opplevelsen var videochatten som koblet musikernes studioer og soverom via CUSeeMe, en videokonferansetjeneste på internett. Denne opplevelsen av nettet som et sosialt rom skulle fortsette å forme den kunstneriske praksisen deres siden.

“Sammen med Ulf fikk jeg tilgang gjennom Notam, vi lagde et band på nettet [ler] ... Vi hadde en MOO-server basert på en MIDI-sequencer, ingen samplere. Serveren hadde forskjellige rom, studioer, der man kunne møtes og begynne å jamme med en multi-tracker-sequencer på nettet, 120 bpm, osv. Prosjektet ble startet av Willy Henshall fra Londonbeat (de hadde

hiten *I've been thinking about you*), han slo seg sammen med Tim Bran fra Dreadzone, begge var i London. Etter hvert begynte de å samarbeide med programmerere fra Chicago og Santa Fe. Det var chatten som var morsomst. Man visste ikke hvem som var bak nicket i den andre enden... som viste seg å være folk som Peter Gabri-

el og Annie Lennox. Folk brukte webkameraer allerede, og vi hadde stripeshow ... Dette var viktig: Internett er sosialt. Bandet vårt, NOOD, var mer innsauset i rock'n roll-mythologi, som å dele en joint over nettet. Senere, i 1996, kom RealAudio, og da kunne vi sende lyd over internett også." Per Platou, 2020

"Cyberspace" ga nye uttrykksmuligheter gjennom live-aspektet, interaktivitet, multimedia og digitalisering, og hadde fenget fantasien til mange kunstnere. Den nettbaserte kunsten vokste frem, og nettet og internett ble snart diskutert som kunstneriske medier i nasjonale tidsskrifter for visuell kunst, som for eksempel Billedkunst, UKS-Forum for Samtidskunst og Kunstnett Norge. Kunstsentre som Notam og Atelier Nord var raske til å utvikle en dedikert nettverksinfrastruktur for kunstnere. Notam var en viktig tilbyder av internett over modemlinjer og netthotell til nettsider for flere kulturarbeidere og -organisasjoner. I 1997 lanserte Atelier Nord en nettside og tilbød tjenester til kunstnere i Norge gjennom et åpent brev, og åpnet også opp et nettgalleri.

"Det var ikke så mange som jobbet med nye medier i Bergen. Ikke på akademiet heller, men der hadde de en Silicon Graphics Indy-maskin. Dette var i 1992, og serveren var koblet til universitetets nettverk. Det var nesten ingen som visste om det, jeg oppdaget det bare ved en tilfeldighet. Jeg fikk tillatelse fra rektor til å bruke den – avtalen var at jeg skulle lage nettsider for dem. Jeg lærte mye ved å sitte der for meg selv og utforske internett. Jeg begynte å jobbe med webcam-bilder rundt 1993. Da brukte jeg Mosaic, og fra fabrikken hadde jeg en modemlinje til Notam."

Gisle Frøysland, 2020

"Jeg jobbet deltid på Nasjonalbiblioteket ved siden av universitetsstudiene. Så kom internett rundt 1992–1993. En del av jobben min gikk ut på å samle tilgjengelige databaser på nettet. Så kom Netscape, og jeg begynte å skrive HTML og lagde 'kunstprosjekter': net.poetry, animerte gif'er og brukte mye eksperimentell koding. Senere, da jeg jobbet med Verdensteatret, ga Web Infotech meg ubegrenset plass på deres server chaos.wit.no. Da gjorde jeg mye med bilder og lyd." Ellen Røed, 2020

INTERMEDIA

Opprettelsen av intermedia-avdelingen ved Kunstakademiet i Trondheim (KiT) i 1990 var unikt i det norske kunstscolesystemet på grunn av akademiets viktige engasjement for elektroniske medier som video, lyd, internett og programvare. På den tiden fantes det bare noen få skoler i Skandinavia som tilbød utdanning i elektronisk kunst. Kungliga Konsthögskolan i Stockholm startet en videoavdeling i midten av 1980-årene med maleren Marie-Louise Ekman i spissen, senere etterfulgt av skulptøren Eberhard Höll. I 1991 hadde kunsthøgskolen også fått en dataavdeling, ledet av skulptøren Peter Hellbom. I København holdt kunstneren Torben Christensen

videokurs ved Det Kongelige Danske Kunstakademi fra slutten av 1980-årene, og kunstakademiet opprettet senere formelt en mediekunstavdeling i 1994. Parallelt med det som foregikk i Trondheim, etablerte Robert Meyer en fotografiavdeling ved Kunsthøgskolen i Bergen i 1990, der studentene fikk tilgang til digitale verktøy og bildemanipulasjon. I 1996 flyttet hans kollega, videokunstneren Kjell Bjørgeengen, over til Statens kunstakademi i Oslo, der han begynte arbeidet med å bygge opp en avdeling for video og digital kunst.

Intermedia-avdelingen ble etablert på initiativ fra kunstnerne Oddvar I.N. Daren, Terje Munthe og Merete Morgenstjerne, og ble gjennom 1990-tallet ledet av den britiskfødte videokunstneren Jeremy Welsh. Hans internasjonalt orienterte program brakte et mangfold av nøkkelpersoner innen nettkritikk og mediekultur til Trondheim og introduserte nye måter å lage og vise kunst på. For eksempel resulterte en workshop i 1995 ledet av den nederlandske media-aktivisten David Garcia i en times lang sending på kabel-TV i Amsterdam. Intermedia tiltrakk seg studenter fra hele landet. Kunstnere som har utdanningen sin derfra, er blant andre Helge Sten (-96), Kim Hiorthøy (-96), HC Gilje (-99), Alexander Rishaug (-00), Ellen Røed (-01) og Jørgen Larsson (-04).

“Jeg traff Jeremy Welsh gjennom utvekslingsprogrammet ved KiT, der de hadde den første avdeling for video- og mediekunst i Norge. Jeg dro dit på noen workshopper og ble mer engasjert i kunstmiljøet for nye medier.”

Gisle Frøysland, 2020

“Jeremy Welsh ledet den første mediebaserte kunstutdanningen i Norge på en måte som åpnet kunstfeltet. Folk som gikk ut derfra, som Kim Hiorthøy og Helge Sten, var på en måte

musikere, de lagde kjempesinn støy med visuelle komponenter. Jeremy var også en veldig god forfatter, han la ut noen av tekstene sine på epostlister. Jeg jobbet med Verdensteatret i 1995. Alle som var med på produksjonen av forestillingene, tilførte materiale til prosessen. Jeg tok med meg tekstene til Jeremy, og så leste vi dem opp høyt. Jeg ville studere hos ham, så jeg bestemte meg for å ta kunstutdanning.” Ellen Røed, 2020

Bruken av sanntidsverktøy var fremtredende på slutten av 1990-tallet. Våren 1998 holdt for eksempel Per Platou og Amanda Steggell fra Motherboard en to uker lang workshop på intermedia-avdelingen i Trondheim. Blant deltagerne var Ellen Røed og HC Gilje, som begge studerte der og var en del av Motherboard. Foranledningen for workshoppen var den pågående utviklingen av en installasjon med en miniatyrfotballbane der en rekke små, batteridrevne trehjulte roboter som reagerte på jubel og applaus fra publikum.

Gruppen brukte to nye programvarer utviklet av det eksperimentelle musikklaboratoriet STEIM i Amsterdam: BigEye og Image/ine. BigEye, som ble lansert tre år tidligere, gjorde det mulig å spore gjenstander i et rom og konvertere parameterne deres til MIDI i sanntid. Image/in ble lansert året før og var produsert sammen med videopioneren Steina Vasulka, som på den tiden var STEIMs kunstneriske leder og brukte programvaren i performancene sine av det legendariske verket *Violin Power*. Dette var det første verket hvor programvare gjorde det mulig for kunstnere å manipulere video i sanntid. De to verktøyene ga uforutsette muligheter for både interaktive installasjoner og live-performanser, og skulle vise seg å bli viktige for utforskning av interaktiv sanntidsvideobearbeiding i de kommende årene. Verktøyene dannet også

grunnlaget for en estetikk hvor tilfeldigheter og opplevelsen av nærvær sto sentralt, til forskjell fra mer representasjonelle tilnæringsmåter. Ellen hadde brukt begge de to systemene siden året før i performancene sine med Motherboard og Klubb Kanin.

ELEKTRONISK KUNSTVERDEN

På grunn av fremveksten av internett og kunstneres utstrakte bruk av video og nye medier i midten av 1990-årene, måtte kunstinstitusjonene stille seg følgende spørsmål: Hvordan håndterer vi teknologi? Selv om store kunstnere har eksperimentert med teknologi siden 1960-årene, har museer i hovedsak oversett denne tendensen eller henvist den til sidelinjen. De manglet ikke bare kunnskap og erfaring, men også selve teknologien. Et bærekraftig blikk på elektronisk kunst krevde nye partnerskap. Det beste eksemplet var Guggenheim Museum, som bestemte seg for en slik kurs. Museet inngikk et partnerskap med Deutsche Telekom om å gjenåpne filialen i Soho med fire gallerier viet kunst og teknologi, kuratert i samarbeid med ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. Disse planene mislyktes imidlertid. I stedet valgte mange institusjoner å konsentrere seg om enkeltutstillinger som presenterte feltet som noe nytt og spennende.

Den første ut i Norge til å gjøre dette, var Henie Onstad Kunstsenter utenfor Oslo. I mars 1996 åpnet den seks uker lange utstillingen *Electra 96: prosjekt for elektroniske medier*, som utforsket forholdet mellom teknologi og kunst, arkitektur og design. Utstillingen var blant de største i Europa og presenterte over 30 hovedsakelig interaktive kunstverk av kunstnere som Nam June Paik, Art + Com, Ulrike Gabriel, Knowbotic Research og Bill Seaman, hentet fra miljøer som mV2_ og DEAF-festivalen i Rotterdam, ZKM i Karlsruhe og Ars Electronica i Linz. De fikk følge av etablerte norske videokunstnere og fotografer som Rolf Aamot, Marianne Heske og Kjell Bjørgeengen i tillegg til nye kunstneriske krefter som Espen Gangvik, Vibeke Tandberg og Ståle Stenslie. Museet sørget for en eksklusiv Silicon Graphics-datamaskin og en nettserver til å understøtte kunstverkene. Den ambisiøse utstillingen var en publikumssuksess, men museet ble sittende igjen med et stort underskudd og ble kritisert for å være for omfattende i sin tilnærming.

I liveprogrammet var det to "cyber"-performanser som pekte seg ut. I den første, *M@ggie's Love Bytes*, samarbeidet Per Platou og Ulf Knudsen fra Nood med koreografen Amanda Steggell, tre dansere og en rollebesetning bestående av "avstandskjæresten". Disse samhandlet gjennom videokonferanser og på stedet med rollefiguren M@ggie, som traverserte feltet mellom virtuell sex og cyberfeminisme. Ensemblet fortsatte dette internettorienterte performancearbeidet som Motherboard i over ti år. En uke senere presenterte den bergensbaserte teatertruppen Baktruppen sitt stykke *Tonight :-)*, et "hypertekstuelte foredrag om industri, teknologi, tid og hukommelse på 350 kvadratmeter syntetiske tepper". Gisle Frøysland deltok i stykket, og hadde også med videoen sin *Joystuck* i utstillingen.

"Jeg fikk det første offentlige tilskuddet mitt da jeg kuraterte live-delen av *PiG*-prosjektet i Gamlebyen i Oslo med over 100 kunstnere. For meg var kunstverdenen bare en bakgrunn,

men jeg gjorde meg kanskje bemerket, for plutselig ble jeg spurt om å være med i kuratorteamet for *Electra*. Vi kjørte rundt i Europa i to uker, var i ZKM Karlsruhe, V2_Rotterdam, Ars

Electronica Linz ... Vi kunne velge og vrake. Det året [1995] sa Peter Weibel opp i Ars Electronica med en flam-mende tale der han hevdet at det var blitt for kommersielt. Vi hadde telefonnummeret til Laurie Anderson, som lagde god kaffe til oss og senere ble en del av utstillingen. Det ble også Knowbotic Research, som jeg kjente fra Köln. De kritiske kunsttekstene begynte også omtrent på denne tiden, epostlisten Netttime var viktig. I Norge har det vært et stort skille mellom kritiske og ikke-kritiske kunsttekster, og jeg var antagelig en altfor stor pådriver for de kritiske.”

Per Platou, 2020

“En venn av meg fra Dustene inviterte meg til Baktruppen. Der var jeg ‘eksperten’. Vi utviklet et stykke som het *Tonight* :-)) som omhandlet internett, og var bestilt av Kampnagel teater i Hamburg. Dette var et viktig stykke, og vi viste det på *Electra*. *Electra* var nyskapende, vi kunne bruke IRC direkte på scenen. Stykket ble oppført i Bergen også, og var på internasjonal turné. På Kampnagel traff vi en nå berømt amerikansk internettekspert, Clay Shirky, som var på turné med en teatergruppe fra New York. Han sa at han hadde skrevet en bok om epost, og senere steppet han inn for meg når jeg ikke hadde tid til å være med på turné.” Gisle Frøysland, 2020

I juni 1997, ett år senere, åpnet Kunstnernes Hus i Oslo den andre store utstillingen dedikert til elektronisk kunst i Norge, med tittelen *e-on*. Den ble arrangert i forbindelse med en stor internasjonal konferanse om cyberspace, *6cyberconf*, arrangert av Morten Sjøby ved Universitetet i Oslo og medieforskeren og transaktivisten Sandy Stone, og hadde 200 deltagere. Blant verkene på utstillingen, presenterte Motherboard kulminasjonen av prosjektet som nå har fått tittelen *LawHat al-umm*, en performativ installasjon som bygget bro mellom virkeligheten og det virtuelle og brukte referanser fra islamske og arabiske kulturer. Verket ble utviklet over flere måneder i samarbeid med de lovende videokunstnerne Ellen Røed og HC Gilje og de tre danserne Siri Jøntvedt, Snelle Hall og Kristine Øren. Installasjonen manifesterte seg i mange forskjellige omgivelser, som i en kunstnerdrevet gallerikafé, et kunstmuseum og et rave på en nattklubb, og tok i bruk metoder som skulle vise seg å bli svært viktige for kunstnerne som deltok.

SKJØNNHETEN OG UTSTYRET

Diskusjonene som *Electra* utløste i offentligheten, understreket – uansett hvor kritiske de måtte være – det faktum at man ikke lenger kunne ignorere det store antallet kunstnere i Norge som arbeidet med, eller ønsket å arbeide med, video og nye medier. Intermedia-avdelingen i Trondheim frembrakte alene en helt ny generasjon med kunstnere. Tilgangen deres til infrastruktur var imidlertid begrenset til Oslo, der Atelier Nord og Notam kunne tilby de beskjedne plattformene sine. Situasjonen krevde en mer gjennomgripende tilnærming.

I oktober 1997 ble det avholdt et seminar om elektronisk kunst som del av Screensfestivalen, arrangert av intermedia-avdelingen ved Kunstakademiet i Trondheim, der også Kristin Bergaust og representanter fra Kulturrådet var til stede. Spørsmålet om støtte til infrastruktur for elektronisk kunst i Norge ble diskutert, og diskusjonen førte frem til to mulige scenarioer: enten å bygge opp et sterkt nasjonalt senter i Oslo, eller å bygge opp et nettverk av mindre sentre rundt omkring i landet. Kulturrådet etablerte

året etter en tilskuddsordning for kunst og ny teknologi (KNYT) og tok initiativ til den åpne utstillingen *Virtuell virkelighet* (1999) på Kunstnernes Hus i Oslo for å stimulere tverrfaglige tilnærminger til ny teknologi fra tradisjonelle kontekster.

“I Kulturrådet var tankene om kunst og teknologi basert på ideen om å møte den nye eksperimentelle kunsten. Etableringen av KNYT i Kulturrådet skulle gi dette feltet en mulighet til å etablere seg. Det var mange prosjekter som ikke ville få støtte fra kate-

gorien for visuell kunst. Screensdebatten var av stor betydning, også for KNYT. Jeremy Welsh la et svært viktig grunnlag med intermedia-utdanningen i Trondheim.”

Marit Paasche, 2020

To dager etter at utstillingen ble tatt ned, i juni 1999, ble rapporten *Skjønnheten og utstyret. Produksjonsnettverk for elektronisk basert billedkunst* publisert av Kulturrådet. Den var skrevet av en arbeidsgruppe ledet av Anne Wiland, og skisserte etableringen av et nettverk for samarbeid mellom forskjellige produksjonssteder for elektronisk kunst etter modell av Nederlands Virtueel Platform. Året etter ble PNEK (Produksjonsnettverk for elektronisk kunst) etablert som en paraplyorganisasjon for Atelier Nord og Notam i Oslo, og to nye sentre i Bergen (BEK) og Trondheim (Top Floor). Kulturrådet ga årlig støtte til infrastruktur over en prøveperiode på tre år.

“Man kan ikke undervurdere PNEKs rolle i å etablere forståelsen av elektronisk kunst som noe viktig og som 'fremtiden' slik den var på begynnelsen av 2000-tallet. Det gjorde rollen til BEK og andre organisasjoner i PNEK-nettverket så utrolig mye viktigere.” Lars Ove Toft, 2020

“BEK skulle ha rollen til både Notam og Atelier Nord i Bergen, her jobber vi både med musikk og kunst. PNEK skulle opprinnelig bare være for visuell kunst, men det var for smalt for oss. Derfor var det veldig viktig for oss at Notam også ble en del av PNEK.” Trond Lossius, 2020

HØYLYTT NETTVERK

Et viktig og formativt aspekt for lyd- og musikkmiljøet ved BEK, kom fra støyscenen og fri improvisasjon. På et særlig minneverdig live-show i september 1998, samlet over hundre mennesker seg på Kvarteret for å oppleve den japanske støylegenden Merzbow (Masami Akita), som er kjent for de pulserende elektroniske lydvegg-performansene sine. Dette var så langt det største arrangementet fra bergensavdelingen av nyMusikk, organisasjonen for samtidsmusikk, som nylig hadde begynt å arrangere flere konserter med støy og fri improvisasjon. Det skyldtes delvis engasjementet til John Hegre og Jørgen Larsson fra det lokale miljøet, som også omfattet kunstnere som Nils Are Drønen og Jørgen Træen og deres prosjekter Public Enema og Der Brief. Musikken deres var i stor grad preget av mer lyriske undertoner enn det skjærende særpreget til deres likesinnede fra Tokyo, men det de hadde felles, var behandlingen av lyd som tekstur i stedet for som “linjer” (som i klassisk komposisjon). Denne musikkscenen bygget også på et vidt tilfang av lokale referanser som postpunk, Krydderfabrikkenes rave-lignende elektronika, heavy og black metal og fri improvisasjon. Under konserten fikk Merzbow følge av Lasse Marhaug fra det like livlige musikkmiljøet i Trondheim, med musikere som Tore Honoré Bøe (Origami Republika), Helge Sten (Deathprod)

og kollektivet Klubb Kanin. I løpet av denne perioden dannet Hegre og Marhaug den anerkjente duoen Jazzkamer, som skulle få varig innflytelse på neste generasjon musikere.

“Støyscenen i Tokyo var sterk den gangen. Noen venner jeg spilte med, særlig Jon Hegre, som er en fantastisk gitarist-improvisator, var veldig opptatt av det, og vi fikk kontakt med Merzbow. Vi inviterte ham til å spille for nyMusikk, og det viste seg å bli en fantastisk konsert på Kvarteret. Det var bare helt utrolig, folk ble blåst av banen både fysisk og mentalt, så bra var det. Vi hentet også inn andre, som to gjestekunstnere vi hadde på BEK i et par dager og som ble strømmet live. Vi holdt konserten gående veldig lenge, rundt 12 timer. Så, rundt 1998–1999, arrangerte vi en improvisert konsert, også på Kvarteret. Vi koblet sammen fire ulike steder i bygningen, der musikere i det første rommet lyttet til det andre, det andre lyttet til det tredje, det tredje lyttet til det fjerde og det fjerde til det første. Publikum kunne ikke høre alle samtidig, de måtte bevege seg rundt. Det var et morsomt husprosjekt.”

Jørgen Larsson, 2020

“For meg var Merzbow-konserten utrolig viktig. På den tiden oppfattet jeg nyMusikk som ganske konservativ, konsentrert om klassisk samtidsmusikk, men dette var nytt og annerledes. Da Jørgen og John kom inn i nyMusikk, snudde de alt på hodet. Krydderfabrikken hadde også et slags støymiljø, med postpunkband som lagde tapeloops, bare ikke rik-

tig så bråkete. Det var også et black metal-miljø, men det holdt seg utenfor alt annet. Lasse Marhaug varmet opp for Merzbow, der han traff John Hegre og etablerte Jazzkamer. De var nøkkelpersoner for dette miljøet, som gudfedre for neste generasjon som var opptatt av støy.” Roar Sletteland, 2020

“En gang rundt 1995–1996 jobbet jeg med det visuelle for Origami i Oslo og jeg flyttet senere til Trondheim. Edderkoppen/mannen bak Origami-nettverket var Tore Bøe, som flyttet til Trondheim omtrent samtidig. Sammen med Lasse Marhaug etablerte vi en støyplattform, en antikapitalistisk arena for støymusikk som vi kalte Klubb Kanin. Jeg var videojenta, og den eneste jenta. Først holdt vi til i UFFA-huset, som var litt som Blitz i Oslo. Så fikk den nye lederen av Teaterhuset Avant Garden, Kristian Seltun, se oss, sa ‘dette er ambient teater’ og inviterte oss inn. Vi fikk én dag i måneden da vi kunne gjøre akkurat som vi ville.

Hva var det som førte oss sammen? Eksperimentell musikk, eksperimentell performance og ... internett. Som da jeg møtte Per Platou første gang: ‘Å, Ellen, du er også på internett!’ ... i likhet med Ulf Knudsen og Amanda Steggell. Vi kunne flytte hvor som helst i verden, men nettverket var der hele tiden.” Ellen Røed, 2020

Merzbow kom tilbake til Bergen i mars 2000, da han sammen med en annen støymusiker, Zbigniew Karkowski, var “innestengt” på et av rommene på BEK i to døgn. De fikk selskap av de fire norske musikerne og komponistene John Hegre, Maja Ratkje, Ronnie Sundin og Andreas Brandal, og en massevis av utstyr. Resultatet var et felles støystykke som ble spilt i det samme rommet og kringkastet på nettet.

BERGEN SENTER FOR ELEKTRONISK KUNST

Til tross for sterke protester ble Krydderfabrikken lagt ned i 1998 på grunn av Bergen kommunes planer om å bygge boliger på stedet. Gisle Frøysland, Sissel Lillebostad, Maia Urstad og Lars Ove Toft var blant de mange kunstnerne som ble stående uten studioer, atelierer og fellesrom.

Det samme året ble Kunstnerverksteder C. Sundtsgate 55 (CS55) etablert i Bergen for profesjonelle kunstnere som arbeidet med kunst og kunsthåndverk. Drivkreftene bak initiativet var styrelederne i de to regionale kunstnerorganisasjonene Bildende Kunstneres Forening Hordaland (BKFH) og Norske Kunsthåndverkere Vest-Norge (NKVN), kunstnerne Sissel Lillebostad og Marianne Berg. De bidro til å sikre fem av ni etasjer til kunstneratelierer i en industribygning vegg i vegg med Kunst- og designhøyskolen i Bergen (KHIB) – KHIB ble værende der i ytterligere 20 år. Siden den øverste etasjen stod tom, foreslo Sissel Lillebostad for Jørgen Larsson, som da ledet bergensavdelingen av nyMusikk, at det kunne etableres en gjestekunstnerordning for komponister der. Men ettersom interessen for ideen ikke var så stor blant komponistene, vurderte Larsson og Lillebostad andre muligheter, og Kulturby 2000s oppfordring om å etablere en medialab syntes å kunne passe godt. Larsson, som hadde studert klassisk piano ved Griegakademiet i Bergen, var en langhåret fyr i midten av tjuetårene med stor entusiasme for eksperimentell musikk og fri improvisasjon, men hadde ikke noe forhold til video, eller til medialaber, for den saks skyld. Sammen reiste de til Oslo for å se hvordan laber som Notam og Atelier Nord fungerte.

“Sissel og jeg var den dynamiske duoen i begynnelsen. Jeg var overenergisk, med langt hår, hun var et respektert menneske som var med på mange prosjekter, og folk stolte på henne. Det var utrolig bra at hun var engasjert fra starten av.”
Jørgen Larsson, 2020

I løpet av sommeren tok Larsson kontakt med den eneste kunstneren i Bergen som han visste jobbet med video: Gisle Frøysland. Frøysland var ti år eldre enn ham og ble ansett som en legende på grunn av sitt engasjement i Dustene og Baktruppen, og han overrasket Larsson ved å takke ja til et samarbeid. Han flyttet studioet sitt til den øverste etasjen i CS55, der Larsson holdt midlertidig husvære. Lokalene ble også brukt til å avholde et og annet arrangement, og fungerte dessuten som uformelt møtested for miljøet med blant andre Grethe Melby, Bjørnar Habbestad, Piotr Pajchel og andre. Det viktigste var å bygge opp en egen infrastruktur, å “få verktøyet på plass der arbeiderne jobbet”. De søkte Kulturrådets KNYT-ordning om støtte til “et prosjekt basert på samhandling mellom kunst og publikum på internett”, et prosjekt som skulle ta form som en nettbasert interaktiv audiovisuell plattform. Denne ble utviklet over de neste årene under navnet pl0t, og selv om den aldri ble fullført, bidro den til å kjøpt inn utstyr til det nye senteret. Kjernen var en dataservert, også kalt plot, som engasjerte det kommende Bergen senter for elektronisk kunst (BEK) i internasjonale nettverk gjennom gjestekunstneres nettsteder, epostlister, audiovisuell strømming og programvarearkiver.

“Jeg visste ingenting om video, jeg kunne bare elektronisk musikk. Vi trengte en som kjente til den visuelle siden av elektronikken, og i Bergen visste vi bare om ett slikt menneske – Gisle. Han hadde atelier på Kardemommefabrikken, to svære etasjer med datamaskiner og masse greier

som lå strødd rundt, og han lagde fantastiske videoinstallasjoner, en skikkelig 8-bit-steampunk. Han var også videoeksperten til Baktruppen og spilte gitar i Alle Tiders Duster. Som studenter likte vi det bandet kjempegodt. Han var en legende og ganske stor, så vi var skikkelig redde da vi spurte ham... Men han sa ja! Det var lett... Det var mange andre involvert;

alle vennene våre var involvert på en eller annen måte, og andre bare hang der fordi vi plutselig hadde så mange datamaskiner og raskt internett... folk som var opptatt av spill, video, VJing, folk som var opptatt av ny teknologi... Grethe Melby, som jeg senere giftet meg med, var der også.”

Jørgen Larsson, 2020

I mars 1999 dro Larsson og Frøysland til Amsterdam og Rotterdam for å delta på Next 5 Minutes, en mediefestival laget blant andre av David Garcia. Der møtte de folk fra V2_, Waag, XS4ALL og andre internasjonale aktører innenfor mediekunst og aktivisme, og mange de kjente fra epostlister som Nettime. Det var inspirerende for dem å se kunstnere bygge egen programvare og infrastruktur, drive servere og epostlister og lage “net.art” og gjøre andre stunt. Nederland hadde lenge vært anerkjent for mediekunst av høy kvalitet og hadde flere organisasjoner som var opptatt av kunstproduksjon, som STEIM, NIMk, V2_ og Waag. Larsson og Frøysland var imidlertid tro mot sin “motsatt-tenkning” og så ikke for seg å lage en egen versjon av det de så, som IRCAM eller ZKM, eller av Atelier Nord eller Notam, for den del. De så ikke meningen med å etterligne noe som ikke passet inn i den bergenske konteksten, og så snarere på seg selv som kunstnerkollektiv enn mediested.

“Vi visste at vi ikke ville være som IRCAM, det var ikke målet. Men vi spurte: ‘Vil vi være De Waag, V2_ eller ZKM? Hva er hensikten med BEK?’ Det var viktig å forstå at vi ikke skulle være et videoproduksjonssenter for kunstnere. Man måtte ha visse ferdigheter for å komme til BEK, vi lærte ikke opp folk i Adobe Premiere. Sammen tenkte Gisle og jeg alltid helt motsatt, at vi ikke ville et-

terligne noe som ikke passet i Bergen, for Bergen er en liten by. Den gangen var det nesten ingen som jobbet med noe som hadde med teknologi å gjøre. Vi måtte spørre: ‘Hva er interessant for oss?’ På den tiden var vi mer et kunstnerkollektiv enn et mediested. Dette var den holdningen som også startet BEK, som satte kursen fra begynnelsen av.” Jørgen Larsson, 2020

Den unge komponisten Trond Lossius kom uventet inn fra sidelinjen. Han hadde forlatt musikk- og komposisjonsstudiene sine ved Griegakademiet i Bergen i innspurten, for å bli med partneren sin Laila Linde Lossius til Namibia, hvor hun var på et toårig forskningsopphold som fiskeribiolog. I 1998 begynte han å utforske det visuelle programmeringsmiljøet Max for datakomposisjon og performance. Verktøyet var utviklet av IRCAM og ble fort populært blant komponister og lydkunstnere over hele verden. Det skyldtes det modulære designet som gjorde det mulig å utvide programvaren med funksjonalitet utviklet av tredjeparter. En av disse, kalt MSP, muliggjorde lyd syntese, og ble en integrert del av Max. Ved hjelp av verktøyet Max/MSP¹⁵ kunne Lossius omsider forholde seg til komposisjon i form av tetthet, og ikke som tidslinjer, slik den klassiske utdanningen hadde lært ham. Han hadde blitt mer interessert i musikk som et sted eller en situasjon fremfor hendelsesforløpet der det gjelder å komme fra A til B. Lossius' utfordring var at hvis A var et interessant sted, så ville han heller bli

værende der, noe som ligger nærmere poetikken til Brian Eno, John Cage og Erik Satie. Lossius' første lydinstallasjon, *Texture I*, var en algoritmisk komposisjon med MIDI-meldinger generert i sanntid ved å bruke Max/MSP til å kontrollere en synthesizer. Gjennom sitt arbeid med Max/MSP ble Lossius mer engasjert i det internasjonale miljøet for digital lydprosessering og samhandlet med andre likesinnede gjennom en epostliste. Selv jobbet han fra en ustabil nettforbindelse i ørkenen. Lossius' aktivitet på listen vakte Larssons oppmerksomhet, som inviterte ham til å bli med på å bygge opp det nye initiativet i Bergen. Da Lossius kom tilbake til Bergen i juli 1999, ble han snart involvert i oppussingen av BEKs lokaler og ble fort en del av den harde kjernen.

“Trond og jeg studerte sammen ved Griegakademiet. Da jeg hørte at han skulle komme hjem fra Namibia og var på utkikk etter noe å gjøre, spurte jeg ham om han ville komme til BEK. Han sa ja, og så var vi tre.”

Jørgen Larsson, 2020

“BEK ble et hett sted for diskusjoner der ulike bakgrunner møttes. Jørgen, Bjørnar Habbestad og jeg kom fra komposisjon, hvor jeg opplevde at mye ikke ble diskutert. Vi så alle utenfor fagfeltene våre, på hvert vårt vis, men det var åpenbart at vi alle tre søkte utenfor de trange rammene for hva som er musikk. Gisle hadde en tydelig konseptuell og politisk bakgrunn fra kunstakademiet, noe som var veldig provoserende på den måten at innfallsvinklene kom fra helt forskjellige perspektiver og var konfronterende på en måte som betydde at jeg måtte revurdere mange ting.

Samtaler med Sissel Lillebostad var veldig viktig for meg. Og så hadde vi Maia Urstad, med bakgrunn fra punk og kunst- og håndverksutdanning, og Jana Winderen, som fremdeles var i Bergen da og også hadde kunstbakgrunn og jobbet med musikk. Det var viktig å se på vårt eget arbeid gjennom et annet felt, spørre: Hvordan er tankemåten og verdiene på det ene og andre feltet? Det ble interessant for meg å jobbe tverrfaglig fordi jeg ble klar over at verkene mine kan ses og tolkes helt forskjellig av noen andre fordi de kommer fra et annet sted. På den tiden var det lite bevissthet om kontekst i komposisjonsutdanningen. Spørsmålet om hva som er verket, og hvor verket tar slutt, var en helt ny tanke for meg den gangen. Det var utrolig berikende å være en del av dette miljøet og ikke bare sitte og jobbe i et studio.” Trond Lossius, 2020

Bergen senter for elektronisk kunst (BEK) ble formelt etablert som ideell stiftelse i mai 2000 med tre ansatte: Frøysland, Lossius og Larsson som daglig leder. Etableringen ble støttet av Kulturrådet, Bergen kommune, Kulturby Bergen 2000 og Kavlifondet. Året etter ble et styre etablert. Første styreleder var Jeremy Welsh som nettopp hadde begynt å undervise ved Kunst- og designhøyskolen i Bergen etter elleve år ved Kunstakademiet i Trondheim. Andre styremedlemmer var kunstnerisk leder ved Bergen Kunsthall og Baktruppen-medlem Bo Krister Wallström, kulturleder Harm-Christian Tolden og senere også doktorgradsstipendiaten Jill Walker, som forsket på elektronisk litteratur ved Universitetet i Bergen og var en tidlig blogger. Styremedlemmenes tilhørighet indikerte noen av de institusjonelle partnerskapene BEK skulle opprettholde i årene som kom. Kunst- og designhøyskolen i Bergen skulle ofte figurere i samarbeidsprosjekter med BEK, et partnerskap som ble forsterket av beliggenheten vegg i vegg. I løpet av de første ti årene skulle både lærerne Jeremy Welsh, Karen Kipphoff og Andrea Sunder-Plassmann og en rekke studenter bli involvert.

EQUALIZE ALL MEDIA

Det notoriske anonyme kunstnerkollektivet Netochka Nezvanova lanserte i juni 1999 en utvidelse for Max som ble kalt nato.0+55+3d. Nato ga Max en videobearbeidingsfunksjon og bidro i betydelig grad til den økende interessen for generativ, interaktiv audiovisuell kunst i sanntid, som forbindes med programvareverktøyene Max/MSP, Pure Data/GEM, Image/ine og BigEye og epostlister som Max, Pd-list, musikk-dsp og LEV (Live Experimental Video). For mange kunstnere markerte “sanntids”-estetikken en dramatisk dreining bort fra den mer produktorienterte tilnæringsmåten med å “fremføre” elektronisk musikk og video. Samtidig som hver programvare var under kontinuerlig utvikling og kunne utvides av brukerne, ble denne kunsten også assosiert med særegen estetikk som kun ekspertens trente øye ville kunne kjenne igjen. Dette var delvis årsaken til fremveksten av mange andre plattformer i løpet av de kommende årene. Andre viktige aspekter var lisensspraksis og skillet mellom operativsystemer. Det meste av programvaren var merkevarebeskyttet og forbeholdt Mac-brukere. Det første viktige audiovisuelle verktøyet som ble tilgjengelig for gratis programvare for Linux og Windows, var Pure Data/GEM. Senere skulle noen av plattformene bli overført til andre operativsystemer, og det skulle også utvikles prosjekter med systemuavhengige nettbaserte grensesnitt.

“Jeg var med på en Nato-workshop som ble arrangert av Guy van Belle i Rotterdam som del av DEAF-festivalen høsten 2000. Jeg dro sammen med Michelle Teran, og vi var de eneste jentene. Der var Kit Clayton, Kurt Ralske. HC Gilje og Jeremy

Bernstein, som skrev alle mulige funksjoner inn i Jitter. Underveis kom to fyrer bort til meg og sa: Vi vet hvem du egentlig er – du er NN (Netochka Nezvanova)! Bare fordi jeg var en jente som jobbet med Nato og var god til det...” Ellen Røed, 2020

Worklaben *Hot Wired Live Art*⁶⁻¹¹ (HWLA) som ble holdt på BEK 4.-16. januar 2000 representerte høydepunktet i utviklingen av en rekke samarbeid og prosjekter de siste årene. Arrangementet, som strekte seg over et par uker, var initiert av Per Platou og Amanda Steggell fra Motherboard. Dette var BEKs første store arrangement, og det tok også i bruk et stort prosjektrum i sjette etasje hos KHIB i nabobygget. 18 inviterte kunstnere fra Norge, Tyskland, Nederland, Canada, Storbritannia og Østerrike var samlet for å dele erfaringer med sanntidsvideo, lyd og performance. Kunstnernes bakgrunn spente over alt fra video og installasjonskunst til musikk, dans og koreografi. Påskuddet for arrangementet var den nett-tilknyttede audiovisuelle programvaren Keystroke (senere omdøpt Keyworx), da i alfaversjon. Den hadde blitt utviklet ved Waag i løpet av de foregående tre årene av kunstneren Sher Doruff og hennes medarbeidere, deriblant Niels Bogaards, som begge deltok på worklaben. Plattformen behandlet ulike medier likt og gjorde det mulig å blande dem i sammenkoblede, samarbeidende omgivelser. Med Keystroke kunne flere deltagere improvisere sammen med bilde, lyd, tekst og andre signaler på internett, og de kybernetiske forestillingene om input og output fenget fantasien til de tilstedeværende kunstnerne. De var fordypet i arbeidet med å koble sammen kameraer, skjermer, datamaskiner, mennesker og gjenstander i rommet og på nettverket til en feedbackloop i kontinuerlig endring. Heliumballonger styrt med fjernkontroll fylte opp rommet og fungerte som projeksjonsskjermer for video-feedback, og lyspærer som reagerte på mikrobølgevarme, utgjorde annet videomateriale. Koblinger til annen sanntidsprogramvare ble utforsket da HC Gilje

introduserte Nato-programvaren og Trond Lossius hentet inn Max/MSP. Følelsen av aktualitet ble forsterket av at Bogaard var til stede og endret og oppdaterte Keystroke underveis. Workshopen kulminerte i offentlige arrangementer på KHIB og på nettet. *HWLA* ga et voldsomt løft til Keystroke, som snart skulle lanseres offentlig og bli en viktig nettverksplattform de kommende årene. Worklabens tverrfaglige og samarbeidende preg skapte gjenklang hos mange av kunstnerne som deltok. For BEK åpnet *HWLA* opp for samarbeid med Doruff og Bogaards fra Waag, Ellen Røed, som snart var ferdig med intermedia-studiene i Trondheim, HC Gilje, som nettopp hadde avsluttet studiene der, Michelle Teran fra Canada og andre. Motherboard arrangerte tre nye workshoper de neste tre årene i Moss, Banff (Canada) og Kampala (Uganda), med BEK som medprodusent.

“Det var et stort nettverk rundt Motherboard. Vi hørte om en ny syntetisk programvare fra Waag/Steim i Amsterdam som het Keystroke, og inviterte utviklerne til å være med på en workshop på høyt nivå for spesielt inviterte. Vi tilbrakte nyttårshelgen i et fyrtårn utenfor Kristiansand og fortsatte derfra rett til Bergen. Keystroke-menneskene, Sher og Niels, fikk mye input fra deltagerne, læringskurven var bratt og vi prøvde virkelig å få programmet til å krasje. Vi hadde litt prosjektstøtte, men de fleste av deltagerne betalte reiseutgiftene selv. BEK stilte med lokaler, nettverk, modemer, osv.” Per Platou, 2020

“*HWLA* var en kulminasjon det hadde brygget opp til lenge, massevis av mennesker som jobbet sammen på nettet, møttes endelig for første gang. Der var Gisles og Piotrs interesse for sanntidsbehandling og Tronds interesse for Max/MSP og lydbehandling. Motherboard førte populærkultur og eksperimentell performance sammen. Det var lekent og mangedimensjonalt, med mer media og muligheter, forbindelser til populærmusikk, dans og performance-scener. Amanda bidro med det internasjonale nettverket sitt fra den digitale dansescenen, som Sher Doruff fra Waag og Scott Delahunta, som jobbet med liveverktøy og lagde digitale partiturer for koreografi. Sher og Niels bidro

med Keystroke, HC bidro med Nato, Trond bidro med Max, Daniel Aschwanden fra Wien bidro med livekamerajobbing. Amanda inviterte en fekteinstruktør til å varme oss opp hver morgen. Vi brukte fektesverd som sensorer, vi krysskoble dem til å trigge bilder og lyd – audiovisuell fektning. Per og Amanda var fantastiske verter. Per var så utrolig nysgjerrig og sjenerøs med folk, og Amanda med media – hun hadde fikk de sprøeste ideer, kombinasjonen var genial. De pratet aldri på oss visjonene sine, de skapte heller muligheter som kunne utforskes. Det var nesten som en party-workshop, vi jobbet til klokken fire om natten, krysskoble ting, tenkte på input og output og holdt det levende. Det var utrolig lekent, med så mye verktøy tilgjengelig. Keystroke var en veldig fristende løsning som Sher hadde med til oss, fordi det var så umiddelbart ... man trengte ikke å sitte og programmere i flere timer, Niels programmerte det etter våre ønsker ... han satt der i to uker og la til ting og forandret systemet. Shers prosjektmantra var: Equalize All Media. De neste fem årene jobbet jeg inntil med Nato og Keystroke.”

Ellen Røed, 2020

“*HWLA* baserte seg på å utvikle felles kunstprogramvare, Keystroke, som var elementært, med forferdelig frekvens og kvalitet, men skikkelig

gøy, det følte veldig avansert å kunne jobbe med video, lyd og massevis av greier, og kunne gjøre det på internett.” Jørgen Larsson, 2020

“*HWLA* var et initiativ fra Motherboard. Jeg hadde tett kontakt med Per og Amanda. Per så på meg som et teknisk geni og hentet meg stadig inn til prosjektene deres. Vi brukte først og fremst Keystroke fordi Ellen og Michelle var opptatt av det, mens HC Gilje jobbet med Nato og andre med Max/MSP. For meg var det litt utenfor, i ’Mac-enden’, jeg brukte ikke Apple-produkter. Både Trond og Jørgen jobbet på Mac, slik som de fleste andre i musikken den gangen, men Jørgen ble stadig mer opptatt av fri programvare etter hvert som den kom.” Gisle Frøysland, 2020

“Det er ikke mulig å overvurdere betydningen av denne workshopen [*HWLA*]. Den var viktig for meg, men også for BEK og utviklingen av elektronisk kunst i Bergen. Den var broen mellom det som skjedde i 1990-årene og etterpå. Den ga oss mulighet til å få et innblikk i det mange hadde holdt på med i minst fem år, ga oss et nettverk og introduserte nye måter å tenke og jobbe på. Man kan se betydningen av den selv i dag, for den var ikke bare eksperimentell, men eksperimentell på en forskende måte. Mange av deltagere ble senere engasjert i kunstnerisk forskning eller akademia, og det er ganske usedvanlig etter min mening. Jeg har aldri vært

med på en annen lignende workshop. For meg var den veldig kaotisk og vanskelig å forstå, men på en utrolig fascinerende måte. Det var det første tverrfaglige arrangementet jeg var med på. Jeg ble sugd inn, observert og tenkte. Det var også første gang jeg samarbeidet med noen på denne måten. Workshopen ble arrangert på en helt spesiell måte, der Amanda og Per bød på produktive omgivelser med Scott Delahunta som moderator for seminaret. Hver morgen var det en samtale der hver av oss fortalte hva vi jobbet med, og det la grunnlaget for det videre sosiale samarbeidet, men holdt oss også oppdatert om hva som foregikk i rommet, utenfor våre egne skjærmer [ler]. En slik konsentrert workshop over en uke eller to er mer typisk for kunstakademier. Undervisningen på musikkonservatorier er helt annerledes. Derfor ble workshopen også en introduksjon til en annerledes eksperimentell pedagogisk modell som var svært produktiv. I tillegg satte den tonen for visse ting BEK skulle engasjere seg i og fikk oss til å begynne å definere BEKs posisjon som annerledes enn Notams. Den gangen konsentrerte Notam seg først og fremst om elektroakustisk musikk, mens for oss var det livekunst som gjaldt. Denne posisjonen gjorde det mulig for oss å se på oss selv som noe annet enn uensartede personer som jobbet med musikk og kunst – vi arbeidet mellom disse feltene.”

Trond Lossius, 2020

Senere den sommeren holdt HC Gilje en internasjonal workshop om programvaren Nato på BEK med tittelen / 55 | *Så jævla sanntid*. Deltagerne var Trond Lossius, Gisle Frøysland, Thomas Sivertsen, Reinert Mithassel og Kurt Ralske, som fløy inn fra New York fordi dette var en første mulighet for kunstnere til å møtes i forbindelse med Nato i workshop-sammenheng. Flere nye patcher ble utviklet, og uken kulminerte i en nettverksbasert gruppe-performance på Kvarteret. Kort tid etter dannet Gilje video-improvisasjonstrioen 242.pilots, sammen med Ralske og den polske kunstneren Lukasz Lysakowski, som skulle opptre internasjonalt de kommende årene.

Før den internasjonale Nato-workshopen ble holdt, hadde BEK begynt på en epostliste for Max/MSP/Nato med tittelen /55 \. Etter at Netochka Nezvanova ble ekskludert fra den offisielle Max-listen på grunn av en plagiatkonflikt, ble /55 \-listen den viktigste kommunikasjonsplattformen for Nato-brukere, og listen ble administrert av Lossius og Frøysland. På lang sikt bidro /55 \ i betydelig grad til at BEK vant anerkjennelse som et viktig senter for sanntidsarbeid med audiovisuelle medier i Norge og internasjonalt. Mot slutten av 2002 hadde listen fått nesten to hundre medlemmer.

“BEK var vertskap for en Nato-
-epostliste, og jeg var med på den. Jeg
ville bruke Nato i kombinasjon med
Keystroke, det var interessant å bruke
programvarene samtidig. Det ble et
fellesskap med flere som gjorde dette.
Det var bare noen få som brukte Nato
... flere av dem var i Norge, så jeg så
på BEK som et kjempestort institutt.”
Marieke Verbiesen, 2020

Nettbaserte- og sanntidsverktøy åpnet ikke bare opp muligheter for live-performancer, men også for lage utstillinger. Den årlige Høstutstillingen, som i 2000 ble avholdt i Lysverket (i dag en del av KODE kunstmuseer og komponisthjem i Bergen), viste installasjonen *Sement* av Per Platou, Amanda Steggell, HC Gilje, Ellen Røed og Gisle Frøysland, produsert av Motherboard i samarbeid med BEK. Kunstnerne var invitert til å bidra med et “nettspesifikt” verk og svarte med en reaksjon på den brennaktuelle internasjonale debatten om hva nettkunst utgjør, og hvordan den skal presenteres i et galleri. Utvalgte klassiske nettkunstverk ble presentert i et fraflyttet kontorkompleks sammen med generiske skjerm-sparrere på monitorer, hvert av dem på et separat kontor der de ble observert av urørlige utstillingsdukker i en slags ironisk kontrast til livligheten som assosiert med nettbaserte opptredener i sanntid. Kontormiljøene kunne observeres gjennom glassvegger fra en stor vestibyle som lå mellom kontorene. Gjennom hele utstillingsperioden ble bygningens kuppel belyst av en rekke lyskastere i forskjellige farger. Lysene ble kontrollert via et offentlig nettsted som også viste fotografier fra et stasjonært webkamera. Dette markerte den første bruken av programvaren p10t, utviklet av Lossius, Frøysland, Larsson og Espen Riskedal som et nettbasert komposisjonsverktøy for flere brukere, koblet til og programmerbart gjennom Max.

“*HWLA* var begynnelsen på slutten, etter det gikk alt nedover. Det var en overgang til det kommersielle rundt nettet på begynnelsen av 2000-tallet i Norge, med webdesign. Da Telenor begynte å ta kontakt med oss, skjønte vi at nybrotstiden var over.”
Per Platou, 2020

“Da de flyttet Høstutstillingen til Bergen, ble Per invitert til å lage en ny medierepresentasjon-greie fordi han skrev om nettkunst for Billedkunst.

Vi lagde *Sement* som et utvidet Motherboard-prosjekt, og det var et sterkt fokus på Nato.” Gisle Frøysland, 2020

“*Sement* ble et vendepunkt. Per ville påpeke at nettkunstens ’heroiske periode er over’, den er ’død’. Han ble invitert til å fylle rommet med ’live elektronisk kunst’, men det vi gjorde stod i kontrast til ’sanntid’. Andre Motherboard-prosjekter hyllet ’performance’, men dette feiret ’museologi’.”
Ellen Røed, 2020

LANDMARK

“Det er morsomt at Café9 praktisk talt ble skapt av byråkrater som noe som så bra ut på papiret – internettkafeer som koblet sammen ungdom i byer over hele Europa. Jeg syntes ikke at det var så viktig, men det var viktig for Bergen, for plutselig fikk vi Café9 i Bergen Kunstforening, og det ble grunnlaget for Landmark.”

Jørgen Larsson, 2020

Høsten 2000 deltok BEK i storsatsingen Kulturby Bergen med internett-kunstprosjektet Café9 i første etasje i Bergen Kunstforening (fra 2001 Bergen Kunsthall) og koblet til partnere i sju andre europeiske kulturhovedsteder. Denne anledningen ble viktig for utviklingen av infrastrukturen til kunst og teknologi i mange av kulturhovedstedene, og Bergen var intet unntak: Kunsthallen og BEK skulle gjenoppbygge og gjenåpne Café9 det påfølgende året i oktober som det nye kulturelle møtestedet Landmark¹⁴.

“Vi fikk en halv million kroner fra Kulturbyen. Det var mye penger den gangen, så vi hadde forpliktelser overfor dem. De fortalte om et prosjekt som Helsinki hadde foreslått, som var å lage internettkafeer i åtte europeiske byer i en måned der ungdom kunne chatte og ha videokonferanser. Dette var noe de ønsket å være del av, og spurte oss om å fikse denne Café9-greia i Bergen. Så det kom ovenfra. Det fantes ikke trådløst internett den gangen, så hvis man skulle inn på nettet, måtte man gå til en datamaskin et sted og sitte der. Vi trodde at det ville bli enkelt, at vi bare trengte noen kabler og datamaskiner og noe innhold å fylle programmet med. Men vi hadde ikke noe sted vi kunne være og dro og så oss rundt. Den gangen var det en nattklubb i Bergen Kunstforening som het Villa Amorini – det siste stedet å feste videre etter at alt annet var stengt for natten. Eieren bestemte seg for å legge den ned, og lokalene var ledige. Aashild Grana, som var kunstnerisk leder i Kunstforeningen på den tiden, foreslo å lage en ny stor inngang der, et åpent atrium med en heis opp til

kontorene. Hun lot oss bruke lokalet i en måned, før det skulle rives. Vi installerte kabler, fikk bord fra Telenors gamle bygning Telegrafan og fikk denne internettkafeen på beina. Samtidig var det et lederskifte i Kunstforeningen. Det betydde at Bo Kristen Wallström kom inn som ny direktør, og han hang mye på Café9 fordi han ikke hadde begynt i jobben ennå. Han syntes det var kult, med mange unge mennesker og ny teknologi, det var gøy. Han overbeviste styret om at det var dette de trengte: en kafé, internett og ny teknologi. Det endte med at de forkastet planen om den nye inngangen og lagde en annen, som ble til Landmark. Det er rart hvordan ting bare faller på plass innimellom.”

Jørgen Larsson, 2020

“Stedet ble fullstendig ribbet til Festpillutstillingen i 2001, helt ned til de bare mursteinveggene. Det så røft ut, ingenting var bygd ennå, og det stedet var kult, man kunne gjøre hva man ville, det var helt fantastisk. Helt annerledes enn den lounge-arkitekturen som Landmark fikk.”

Trond Lossius, 2020

Det nye stedet ble oppkalt etter arkitekten Ole Landmark, som tegnet den funksjonalistiske bygningen i hjertet av Bergen, et av hans viktigste verk i 1930-årene. Landmark startet som et flerbruks kafégalleri, og var et samarbeid mellom BEK og Bergen Kunstforening året før, og ideen ble videreutviklet i samarbeid med restauranteieren Willies og 3RW arkitekter, som tegnet interiøret. Den minimalistiske loungen med hvite vegger og tak og beige vegg-til-vegg-teppe hadde en scene på mesaninen over baren. BEK samarbeidet med Thomas Sivertsen om det avanserte audiovisuelle nettverksutstyret som både egnet seg for live-arrangementer og lydinstallasjoner. Stedet hadde tre videoprojektorer, flere høyttalere, to datamaskiner, 2Mbps fast internettlinje og Wi-Fi. Livestrømming ble en integrert del av arrangementene. For BEK ble Landmark som en slags "hjemmebane" hvor de også åpnet opp arrangementsprogrammeringen sin for andre initiativer i byen.

BEKs mest minneverdige arrangement på Landmark, *Looking Forward, See You Soon*¹³, fant sted over to uker vinteren 2001 og var viet live-kunst og Keystroke, verktøyet som miljøet hadde blitt introdusert for året før. På dette tidspunktet hadde det inkluderende ved bruken og utviklingen av programvaren skapt et miljø av samarbeidspartnere fra Waag, BEK og Banff Centre for the Arts i Canada, der kunstneren Michelle Teran hadde produsert en to uker lang felles arbeidsøkt tidligere på året. Keystroke og tilgjengeligheten til webkameraer hadde gitt BEK en kjærkommen mulighet til å jobbe med og utvikle nettverkstilknoblede performance-praksiser, hvor Ellen Røed viste seg som pådriver. Keystrokes hovedutvikler Niels Bogaards deltok på arrangementet sammen med over tjue hovedsakelig norske kunstnere. Teran og hennes samarbeidspartnere ved InterAccess Toronto og Ivar Smedstad i Berlin var blant deltagerne over nett. Kunstnerne aktiverte rommet for ulike publikum, arrangerte nye installasjoner hver dag, hadde jammer og testet forskjellige grensesnitt og nettverksverktøy. Prosessen ble skildret i en livlig "logg", i likhet med mange andre BEK-arrangementer i denne perioden. I mars året etter orkestrerer Motherboard en ukelang serie med "happenings", inkludert et teaterstykke av Baktruppen livestrømmet fra ZKM Karlsruhe og en ny versjon av Henrik Ibsens dikt Terje Vigen av Ulf Knudsen og andre fra Oslo.

"Det første prosjektet mitt på BEK var *Looking Forward, See You Soon*. Piotr [Pajchel] og jeg satt over baren på Landmark med datamaskiner. Niels kom fra Nederland, han satt der og programmerte Keystroke kontinuerlig. Andre kom inn gjennom Keystroke fra andre steder. Ivar [Smedstad] var i Berlin, Michelle og Jeff [Mann] var i Toronto. Vi lagde en ny installasjon rundt et tema hver dag."

Ellen Røed, 2020

"Det var helt sprøtt, vi brukte mye tid på å lage infrastruktur på Landmark. Hvordan kunne dette fungere, hvordan skulle vi få til denne 'mediekafeen'? Det var konflikter også,

for BEKs arrangementer trakk ikke så mye folk. Vi ville for eksempel at de besøkende skulle være stille under et arrangement før de kunne kjøpe noe i baren. Men det var alkohol som fikk inn penger til stedet. Så hvordan gjøre dette, når det var femti mennesker der og de bare drakk vann, og kanskje bare kjøpte ett glass før de gikk? Da måtte vi få inn et helt nytt publikum ... den stillferdige gjengen kom først, og så endret det seg til mer feststemning... Men Landmark ble veldig bra til slutt. Først var det et sted med eksperimentelle vibber, så måtte man finne ut hvordan man skulle få inn penger og så ble det nattklubbstemning. I løpet av tre-fire

år fant stedet seg selv, og det er veldig bra at det er Kunsthallen som har styringen der nå.” Jørgen Larsson, 2020

“BEK-perioden, da Landmark ble benyttet som visningsrom for prosessuell kunst, varte et par år, og i løpet av den tiden ble grunnen lagt for det som skulle bli Landmarks identitet. (...) Spørsmål om institusjonens rolle mistet etter hvert sin viktighet, delvis fordi den institusjonelle tilknytningen var innforstått, delvis fordi klimaet var preget av velvilje og aksept for mangfold. To tendenser skulle følge av dette. For det første ble Land-

marks profil fra ca 2004 tenkt som et kuratert program. For det andre ble programmet utpreget tverrestetisk. Nå innebar ikke noe av dette noe radikalt brudd med det foregående – de ansvarlige på BEK så nok på seg selv som kuratorer, og den elektroniske kunsten var jo nettopp ikke en egen kunstform, men intervenerte i eksisterende uttrykk som billedkunst, musikk og scenekunst. Kombinasjonen skulle derimot bli ganske original, kanskje først og fremst fordi det kuratoriske prosjektet nødvendigvis måtte bli kollektivt.”

Roar Sletteland, 2013 (se litteratur)

LYD, ROM OG TROLLEYBUSS

Den økende interessen for lyd i visuell kunst i 1980- og 1990-årene var tydelig å se internasjonalt på utallige utstillinger og i radiokunstprogrammer og i den stadig økende diskursen. To av de viktigste begivenhetene fant sted i Berlin i 1996: *Sonambiente*-festivalen og etableringen av singuhr hoergalerie, som fremdeles er i drift. Et vendepunkt i Skandinavia kom tre år senere, da Teddy Hultberg produserte en utstilling av den Stockholm-baserte kunstnersammenslutningen Fylkingen i Museet for Samtidskunst i Roskilde i Danmark, og da Jørgen Teller etablerte biennalen Sssshhhh med dansk og internasjonal lydkunst i København. Samme år, i Norge, gikk det ukentlige radioprogrammet Ballongmagasinet ut på nettet som et kunstnerdrevet lydgalleri, og Unge Kunstneres Samfund (UKS) ga ut en CD med et hefte som dokumenterte verk fra 1990-årene. Andre utgivelser fulgte snart: Det Stavanger-baserte nettmagasinet Localmotives viet en spesialutgave til lydkunst (sommeren 2000), Hultberg skrev boken *Swedish Contemporary Sound Artists* med en dobbelt-CD (2001) og museet i Roskilde ga ut en antologi med en dobbelt-CD i forbindelse med sin festivalutstilling *SeeSound* (2002). Fokuset på lyd utfordret konvensjonelle oppfatninger av både musikk og visuell kunst og fremhevet romligheten i musikken og varigheten av den visuelle kunsten. Disse to kvalitetene presenterte ikke bare kunstnere for utforskede områder, men presenterte også en kjærkommen felles plattform der disse kunstformene kunne møtes.

Den legendariske *motlyd*-festivalen^{20–22} var del av denne samme bølgen av stigende interesse for lyd i visuell kunst. I oktober 2001 organiserte Jana Winderen, Maia Urstad og Jørgen Træen en ti dager lang festival for “lyd som støy, støy som kunst og kunst som lyd” på Kulturhuset USF, med BEK som medprodusent. På denne tiden var nabotomten til USF en skraphaug full av metall og industriavfall man kunne gå på, banke på og hente inspirasjon fra. *motlyd*-programmet bestod av installasjoner, konserter, filmvisninger og diskusjoner. Sammen med Trond Lossius presenterte Winderen og Urstad en “komposisjon av lydtekstur” i flere lag fordelt på atten høyttalere i det 120 kvadratmeter store Visningsrommet på USF. Dette ble et vendepunkt for Lossius med tanke på å presentere lyd i rom.

“Det var planlagt to lydinstallasjoner på et utstillingssted som var del av *motlyd*-festivalen på USF, av meg og Maia Urstad. Maia ga meg lydmaterialiet sitt på forhånd, og jeg lagde mitt så det skulle passe sammen med hennes, for jeg visste at det ville bli hørt sammen. Mitt arbeid hadde to lag, og jeg tenkte å bruke fire pluss fire høyttalere. Dette ble også min første erfaring med surround. Så gjorde jeg det smarteste jeg noen gang har gjort: Jeg lagde arbeidet ferdig, ga det til Maia og sa at hun kunne gjøre akkurat hva hun ville med det. Jeg hadde et annet prosjekt på gang et annet sted og kunne ikke være der for å installere. Da jeg kom tilbake mot slutten av festivalen og oppdaget hvordan arbeidet var installert, fikk jeg sjokk. Inntil da var min naive forståelse av en lydinstallasjon at man hadde fire høyttalere, lyttet til lyden og det var det. Det var en skikkelig tankevekker å se hvordan Maia og Jana hadde formet rommet slik at det inviterte til lytting, og det gikk opp

for meg at man ikke kan gjøre noe i et rom uten også å tenke på arkitekturen og det visuelle, for folk kommer inn med øynene først, ikke ørene. Visningsrommet var annerledes utformet da, det hadde tre adskilte avdelinger. Mine to lag brukte samme pitch-materiale, basert på de naturlige harmoniene i forskjellige akkorder inspirert av et stykke av Arne Nordheim. Det ene laget brukte langstrakte toner samlet fra å spille på glass, det andre laget brukte syntetiske toner som lignet el-piano. Det tredje laget, Maia sitt verk, var basert på opptak av radiosignaler. Når man bevegede seg rundt i lokalet, blandet de tre lagene seg. Avhengig av hvor du befant deg, var et av lagene i forgrunnen og de andre i bakgrunnen. Det var en åpenbaring. Det var da spørsmålet om hva det er å arbeide mellom musikk og kunst stod for meg som avgjørende, noe jeg måtte få mer kunnskap om og erfaring med.”

Trond Lossius, 2020

Selv om kunstverk som involverer lyd og rom ofte beskrives som lydinstallasjoner, bør ikke denne merkelappen skjule slike arbeids formale tvetydigheter og mangfoldige poetikk. For eksempel arbeidet Lossius videre med ideen om romlige lag fra *motlyd*, og sammen med Thorolf Thuestad tok de denne tilnærmingen videre da de laget en multikanals sonisk tekstur for en lydinstallasjon utviklet av ti kunstnere ved Galleri KiT i Trondheim som del *Living Room*-prosjektet (2003). Et annet verk fra *motlyd* var Jørgen Larssons “vertikale” stedsspesifikke konsert med åtte høyttalere, piano og en såpeboblemaskin i den 12 meter høye Borggården. I et annet prosjekt med Reinert Mithassel, involverer Lossius levende organismer i installasjon *Ekkofisk*¹², der to gullfisker genererte kvadrofonisk lyd ved hjelp av deres gjensidig endrede posisjoner (2000–2001). Ellen Røed og Bjørnar Habbestad introduserte et performativt og kroppslig element med en annen poetisk kraft da de presenterte sin installasjonskonsert *Etterklang*¹⁶ for video, fløyte og elektronikk som del av *Detox*, Riksutstillings omreisende utstilling og live-program med kritisk mediekunst (2004). Og Habbestads *TelArt*-prosjekt (2000) understreker tydelig de mangfoldige relasjonene mellom lyd og rom. Med hjelp fra BEKs server bestod arbeidet i å spamme 50 000 mobiltelefonbrukere med musikk bestilt fra ti kunstnere.

Kunstneriske praksiser som tar i bruk elektronisk lyd, benytter seg ofte av muligheten til å bygge, omforme eller benytte lydprogramvare på nye ikke tiltenkte måter som kreative instrumenter. For lyd- og musikkutvikling på BEK har én slik programvare hatt

spesielt stor betydning: Max/MSP.¹⁵ Denne programvarens visuelle programmeringsmiljø gjør det mulig for kunstneren å organisere og sette sammen byggeklosser av objekter som tilsammen utgjør en "patch" – et visuelt lerret. Disse byggeklossene fungerer som selvstendige små programmer, der hver av dem kan ta imot input og generere output og sende meldinger til tilknyttede objekter. På denne måten instruerer kunstneren maskinen til å syntetisere lyd ved å "patche" sammen ulike hendelser i lyden, samt lage en logikk for når endring skal skje og hva den avhenger av. I tillegg kan man programmere nye objekter som blir kalt "externals". På grunn av fleksibiliteten og modulariteten har Max/MSP fortsatt å være den elektroniske musikkens og lydbehandlings lingua franca helt siden den ble lansert i 1997. Det er det visuelle objektbaserte programmeringsspråket som skiller seg mest ut fra klassiske komposisjonsteknikker.

"På samme måte som med maleri ville jeg at musikk skulle vise hva den bestod av fra første stund. Man skulle ikke trenge å bruke 20, 5 eller 2 minutter på å høre hvilke komponenter som utgjør et lydbilde. Jeg strebet etter vertikal lytting fremfor horisontal. Når man fortsatte å lytte, skulle det være som å fortsette å stå foran et maleri og se dypere inn det,

fremfor å se en historie strekke seg ut over tid, bre seg ut foran deg ... Jeg likte å bygge ting i Max som når man bygger Lego, og tenkte snarere i form av tetthet enn i tidslinjer. Jeg konsentrerte meg om hvor ofte noe forandrer seg, og tenkte vertikalt i stedet for horisontalt. Det var veldig befriende." Trond Lossius, 2020

Med erfaring fra å utvikle pl0t, gikk Trond Lossius i 2001 i gang med å utvikle andre utvidelser for Max/MSP/Nato for matematiske operasjoner, digital filtrering og lydsignalanalyse, deriblant programmet Looorph-mooper, som gjorde det mulig å jobbe med en lydssample som et terreng i flere lag i stedet for den vanlige lydbølgekurven. Erfaringen som fulgte med å utvikle slike verktøy overskygget det faktum at mange andre brukere av Max også laget veldig lignende ting. Mange av utvidelsene ble tatt i bruk i det internasjonale Max-miljøet, også fordi de ble publisert under den åpne kildekode-lisensen GNU (GPL).

"Jeg begynte å bygge egne funksjoner ('externals') for Max mens jeg bodde i Namibia i slutten av 1990-årene. Man lager en funksjonalitet, og hvis den viser seg å være nyttig og man vil bruke den igjen, begynner man å abstrahere den til et annet objekt. Det har jeg gjort i en rekke prosjekter. pl0t var et av de første, selv om vi aldri helt klarte å få til det vi hadde tenkt. Vi ville strømmen MIDI på internett, og vi hadde en prototyp som fungerte. Man kunne spille live og mate MIDI-signaler til Max som så strømmet dem videre til en server. Derfra kunne MIDI strømmes til en

nettleser. Dette var før jeg visste at noen andre strømmet noe i en nettleser. RealMedia fantes, men det var en egen applikasjon. For å få det til måtte vi få en Max-patch til å kommunisere med en server på BEK. Vi fikk det til å fungere på en måte, og det førte meg i denne retningen. Det har skjedd meg mange ganger i årenes løp at jeg har fått en idé og har utviklet ting, for så å se at andre gjør mer eller mindre det samme. Teknologi inviterer visse muligheter og innganger, og det er ofte mer enn én som ser muligheten til å gå i en viss retning. Et komplekst objekt,

et verktøy, som er av stor verdi på et tidspunkt, blir senere til et enkelt programtillegg eller en dings som gjør akkurat det samme. Men når man gjør dette veldig tidlig, for aller første gang, spør man seg selv: 'Hva er dette?' 'Hva betyr dette?' Og jeg tror at disse spørsmålene dukker opp

da, men når man bruker en teknologi som allerede eksisterer, begynner man bare å bruke den, og da der det vanskelig å stille seg grunnleggende spørsmål. Man har ikke nødvendigvis mulighet til å tolke det på en måte som åpner for disse spørsmålene."

Trond Lossius, 2020

En kjent programvare som kom ut av BEK var Jamoma⁹. Arbeidet med dette nye åpen kildekode-rammeverket for å bygge moduler i Max/MSP/Jitter ble først påbegynt av den amerikanske ingeniøren Timothy Place. Under et opphold på BEK i oktober 2003, forsøkte Place å redusere kompleksiteten og ustabiliteten som han erfarte med Max-patcher. Våren 2005 fortsatte Lossius arbeidet, med en idé om "å skape en slags standard for hvordan man skal lage en Max-patch som gir best mulig gjenbruk og utbytte". Programvaren ble aktivt utviklet over de neste elleve årene med nye bidragsytere fra Frankrike og andre land. Utviklerne begynte også å anse arbeidet som kunstnerisk utviklingsarbeid, og presenterte programvaren i forskningssammenheng på konferanser og i forskningsartikler. Lossius brukte Jamoma i sine lydinstallasjoner og i andre verk med Max, og det gjorde også andre som Verdensteatret, Espen Sommer Eide, Alwynne Pritchard, Knut Vaage og Ricardo del Pozo. Noen av ideene fra Jamoma ble senere implementert i selve Max.

"Når man bygger noe med Max, når man veldig fort en viss kompleksitet der ting blir vanskelige å organisere og føles ukontrollerbare og begynner å sette det kunstneriske aspektet på spill. Man jobber kanskje mot en utstillingsåpning, og det man er aller mest redd for, er at programmet plutselig skal slå feil eller krasje. Når det er altfor stor motstand i et verktøy man er avhengig av, mister man flyten i ideene og en fremdrift som skaper kvalitet. Jeg opplevde det i flere prosjekter, særlig da jeg jobbet med Verdensteatret. Vi arbeidet i en viss

sekvens, og så slengte vi inn noe som forskøv alt, ting kom ut av balanse og ingenting fungerte lenger. Det betyr at én ny idé gjør at alle må sitte i flere timer og se på en som jobber med en datamus. Det er utrolig dyrt og dreper den kreative flyten. Jamoma var et forsøk på å adressere dette problemet. Det var også en interessant utviklingsprosess fordi behovet mitt for en slik løsning vokste frem fra den kunstneriske praksisen min, og etterhvert tjente og tilrettela det behovet for Jamoma også." Trond Lossius, 2020

Instrumentlaging har vært en viktig del av Espen Sommer Eides praksis. Hans første kontakt med BEK var i forbindelse med Café9, da han ble invitert til å spille på et utendørsarrangement med live-video. Forventningene var store, ettersom det fremdeles var sjelden med veggprojeksjoner, og en kraftig projektor måtte spesialsendes fra Oslo for anledningen. Kystklimaet i Bergen viste imidlertid ingen nåde, og regnet øste ned. Til tross for denne aparte starten, møtte Sommer Eide sine like på BEK og utgjorde fort en del av miljøet. Han hadde nettopp flyttet fra hjembyen Tromsø for å studere filosofi ved Universitetet i Bergen, der han skrev hovedoppgave om Derridas dekonstruksjon av Kants kritikk av dømmekraften. Sommer Eide underviste ved universitetet, men var fast bestemt på å gjøre karriere som selvlært musiker. Han begynte med fløyte

og trompet og spilte tromme i flere band med "ødelagte mikrofonstativer", før han begynte å eksperimentere med datamaskiner og samplere og snart gikk løs på soloprojektet Phonophani og duoen Alog med Dag-Are Haugan. Debutalbumene fra de to prosjektene forener ambient musikk, eksperimentell elektronika og post-rock og fikk begge gode anmeldelser. Sommer Eide ble kjent med Max/MSP gjennom Lossius og fant i det et godt verktøy for å utvikle nye teknikker og gjøre dem om til instrumenter.¹⁸

"Jeg lærte Max/MSP av Trond, det var en revolusjon for meg. Før det brukte jeg mest eksisterende programvare og en separat sampler i komposisjonene. Men den tredje Phonophani-platen, *Oak or Rock* (2004)

og Alogs *Duck Rabbit* (2001) ble inspirert av en helt annen innstilling. Man får en helt annen tilnærming til ting når man bygger sine egne programvareinstrumenter."

Espen Sommer Eide, 2020

Under navnet pilota.fm etablerte Sommer Eide og Nicholas H. Møllerhaug i 2001 festivalen Trollofon¹⁷. De to møttes først på BEKs terrasse og diskuterte ideen om å starte en internettradio. Sommer Eide hadde tilstrekkelig tekniske kunnskaper, og Møllerhaug, som var journalist med bakgrunn i litteratur, trakk inn Dada, surrealisme og en interesse for lokalhistorie. Prosjektet materialiserte seg snart som nettstedet pilota.fm, driftet fra BEKs server, som strømmet radioepisoder og opptak fra Trollofon-arrangementer, vevd inn i en oppdiktet fortelling med trolleybussen som hovedmotiv, forankret i et forsøk på å redde den siste trolleybuslinjen i drift i Norge. På dagtid foregikk festivalen i en ekte trolleybuss fra begynnelsen av 1970-årene som ikke hadde vært i bruk på 15 år.²³ De inviterte utøverne dekket et bredt utvalg genre, og de som hadde elektriske instrumenter, fikk strøm rett fra strømmettet som drev bussen. Kveldsprogrammet foregikk i leide lokaler og bød på en surrealistisk blanding av poesi, jazz, elektronisk musikk, støy og folkemusikk. Arrangementet, som i begynnelsen fikk støtte fra BEK og nyMusikk, etablerte seg som en årlig musikkfestival med kveldsprogram på Landmark fra 2004 og fortsatte frem til 2006 som en del av Festspillene. I årenes løp opptrådte artister som Peter Rehberg, Oval, Fennesz, Tujiko Noriko, Francisco López, Maja Ratkje, Goodiepal, Biosphere, Emi Maeda, Haco, Jaap Blonk, Janek Schaefer, Massimo og Kim Hiorthøy. Trolleybuslinjen er fremdeles i drift.

"Tanken var å ta bilder av en trolleybuss til designet på pilota.fm-nettsiden. Jeg dro til busstasjonen sammen med Nicholas og snakket med folk der, og så oppdaget vi denne veteranbussen, en gammel Škoda 2TR. Dermed lagde vi et åpningsarrangement der vi spilte live elektronisk musikk i bussen. Det var ment som en engangsforeteelse, men utviklet seg til å bli en årlig festival... Det sentrale for meg med pilota.fm og Trollofon, var muligheten til å kombinere overraskende temaer – lokalhistorie,

gammel teknologi, surrealisme, dada, nettstrømming, nettsider/web-design, poesi – festivalen ble en collage av alle disse elementene. Det føltes nytt og spennende den gangen. Det gjaldt selvsagt BEK også – det å kombinere forskjellige estetikker, men også det å kombinere helt forskjellige fagfelt. Jeg vet ikke hva det har med kunst og teknologi å gjøre, men kanskje folk som er interessert i teknologi, også er mer åpne for en slik kombinasjon av fagfelt."

Espen Sommer Eide, 2020

“WORKLAB FEELING”

Worklaben *Hot Wired Live Art* i 2000 førte ikke bare forskjellige kunstformer sammen, men la også grunnlaget for en spesiell måte å være og samarbeide på som BEK stadig vendte tilbake til senere. Kunstnerne beskrev den som en “worklab”, og den kombinerte prototypbygging og læring gjennom å delta i arbeidsgrupper med strukturen og omgivelsene som er typisk for scenekunst. Man kunne delta i en kreativ prosess sammen med andre, men like gjerne trekke seg litt tilbake og observere. Både *HWLA* og *Looking Forward, See You Soon* (2001) strakte seg over en periode på to uker, noe som skapte rom for å forvandle den hyggelige rammen til en midlertidig utopi. Historisk sett kan vi finne paralleller til denne kreative situasjonen i den første tiden til *The Kitchen* i New York, der Steina og Woody Vasulka og fellesskapet rundt dem holdt på i en hel måned med en kontinuerlig strøm av arrangementer, forsøk, performancer og produksjoner med video og elektroniske medier. Steina beskrev det treffende som “The Live Audience Test Laboratory” – et laboratorium med publikum. Også for BEKs arbeid med teater og performancekunst var live-aspektet det som knyttet scene, teknologi og den kreative prosessen sammen.

“Vi samarbeidet med mange teater- grupper, både med utstyr og i direkte samarbeid med folk. Verdensteatret i Oslo var kjempeviktig fordi de opererte utenfor den vanlige elektroniske kunstkonteksten. Thorolf jobbet mye sammen med Transiteatret, og det gjorde jeg også en stund.”
Roar Sletteland, 2020

Før de flyttet til sin nåværende base i Oslo, ble Verdensteatret²⁷ grunnlagt i midten av 1980-årene av Lisbeth J. Bodd og Asle Nilsen i Bergen, som begge næret bånd til teaternestor Knut Ove Arntzen. Kunstnerkollektivet er beryktet for sin overbevisende blanding av musikk-konserter, teaterforestillinger og installasjonskunst. Med høy anseelse i BEK-miljøet, har en rekke kunstnere deltatt i gruppen i perioder og har bidratt til en produksjonsprosess som er kjent for sin grundighet og kollektive ånd. Ellen Røed var med fra 1995 til 1996. Trond Lossius deltok i 2002-versjonen av produksjonen etter at han tidligere var involvert i å lage en installasjonsversjon av Verdensteatrets *Régla* i 2000. *Tsalal*²⁸ var kollektivets sjuende store verk og utfoldet seg som et drømmelandskap fra en reise over Svartehavet. Den soniske dimensjonen, utforskningen av spekteret mellom ren lyd og språk, der deltagerens stemmer blir forvandlet ved bruk av sanntidsprosessering, stod sentralt i stykket. Lossius fortsatte å samarbeide med kollektivet om *Konsert for Grønland* (2003–2005), Piotr Pajchel gikk inn i gruppen fra 2003 til 2019, Thorolf Thuestad fra 2010 til 2015 og Espen Sommer Eide fra 2010 til 2016 og på ny fra 2019.

I etterkant av 2003-versjonen av musikkfestivalen Autunnale arrangerte Verdensteatret en ukelang tverrfaglig workshop på Teatergarasjen i samarbeid med BEK. I kjent “worklab”-stil deltok rundt 40 kunstnere, musikere og studenter. Deltagerne omkranset det konsentrerte arbeidet til to tibetanske buddhistmunker fra Nord-India, som brukte uken på å lage et stort sandmaleri, en mandala. Workshopen ble avsluttet med en performance og en seremoniell oppløsning av mandalaen. Den hellige sanden ble til slutt kastet ut i sjøen ved Nøstet.

“Jeg var på så og si *alle* forestillingene til Baktruppen og Verdensteatret, vi hang alle på de samme stedene.”
Ellen Røed, 2020

Ellen Røed hadde med seg erfaringer fra tidligere arbeid med Motherboard og Verdensteatret i begge de tidlige BEK-workshopene. Før hun ble med i BEK som pådriver for hybrid scenekunst, hadde hun samarbeidet med Origami Republika og Michelle Teran om performancer både fysisk og på nettet, og hadde etablert støypattformen Klubb Kanin sammen med Tore Honoré Bøe og Lasse Marhaug i Trondheim. Røed begynte å lage nettkunst i begynnelsen av 1990-årene og arbeidet tidlig med bevegelige bilder i fasadeprosjeksjon, analoge video-synthesizere og live videoverktøy som Image/ine, Nato og Keystroke. I verket *Foolish Fish!* (2000) brukte hun for eksempel mikrofoner som følsomme instrumenter for å kunne bruke algoritmisk avbildning av bevegelsene til dansere på scenen som deler av visuell prosjeksjon. I et annet prosjekt skapte Røed det ambiente teaterstykket *Papercuts*²⁶ sammen med Bøe, et stykke som bygde på en bunke manusark til Terrence Malicks film *Badlands* som ble klippet, lest, revet i stykker, tatt opp og spilt i audiovisuelle feedback-looper av de to kunstnerne.

Røed stod bak mange arrangementer med BEK som la til rette for den særegne "worklab-feelingen". Sammen med Torunn Skjelland arrangerte hun en én-dag-lang-festival-som-kunstverk, *Beta*²⁹, på BIT Teatergarasjen, hvor et stort publikum på over 170 mennesker deltok. *Beta* ble arrangert i mai 2004 som en spesialutgave av Prøverommet, Teatergarasjens månedlige arrangement for å presentere eksperimentelle performative verk som er under utvikling, work-in-progress. 24 kunstnere fra BEK- og kunstmiljøet ble invitert til å presentere installasjoner, konserter, malerier, fotografier og film. I tillegg ble et internasjonalt program med eksperimentell film og video fra 16 kunstnere kuratert over internett og satt sammen for anledningen. Den andre utgaven av *Beta* et år senere, presenterte et bredt utvalg prosessorienterte verk fra over 30 kunstnere i et åpent og sosialt format.^{24–25} Elleve installasjoner og åtte performancer ble presentert, som alle trakk veksler på det elektroniske, intermediale og nettverksrelaterte. Blant mange andre, presenterte Jana Winderen den sensorkontrollerte interaktive lydinstallasjon *Kunsten å gå på vannet*, et samarbeid med Trond Lossius og Jørgen Træen som tidligere hadde blitt vist på skoler i Hedmark. I september 2004 organiserte Røed den ukelange workshopen *Come on Petunia*, som utforsket kunstneres strategier for å strukturere tid uten begrensningene til et lineært narrativ. Deltagerne bestod av 20 musikere, videokunstnere, komponister, performance-kunstnere og andre kunstnere fra miljøene rundt BEK, Motherboard, Kunst- og designhøyskolen og Verdensteatret.

NY START

"Når man etablerer et sted som BEK, med en blanding av folk og potensial, er de første årene en privilegert periode fordi man til en viss grad ikke aner hva man holder på med. Man kan gjøre ting man aldri ville kunne gjøre ellers. Det var definitivt en del av BEK. Når man ser tilbake på 1990-årene, kan man se nøyaktig det samme i de første årene til Notam. De lagde banebrytende programvare og var også svært synlige og hadde inter-

nasjonale forbindelser. Man kan også se det i den første perioden til Fylkingen i Stockholm. Man begynner med blanke ark som man aldri får senere. BEK trengte imidlertid en tydelig visjon for hva det var, for å definere kjernefeltet, fordi det var en åpenbar fare for at det skulle oppløses i solo-prosjekter, både mine, Gisle Frøyslands og andres. De første årene ble sanntid og tverrfaglighet begreper som knyttet alt dette sammen. Selv

om det hver av oss holdt på med var helt forskjellig, var dette fellesnev- nene. Det var en krets av kunstnere rundt BEK som var opptatt av disse

spørsmålene, det var noe å skape samtaler og felles praksis rundt.”

Trond Lossius, 2020

Forsøkene på å tydeligere artikulere BEKs rolle i kunstmiljøet ble ledsaget av endringer i organisasjonen gjennom 2002. På grunn av den økende gjelden og anstrengte likviditeten ble det opprettet en kriseledelse. I januar gikk Jørgen Larsson av som daglig leder og et nytt styre med styrket rolle i organisasjonen ble konstituert. I juli trakk BEK seg ut fra Landmark, som deretter ble driftet av Bergen Kunsthall og Willies. Situasjonen bedret seg mot slutten av året ved hjelp av kostnadsreduksjoner og refinansiering av lån. Forskning ble definert som en del av BEKs strategi for de kommende årene.

“Etter at Jørgen sluttet i BEK i jan- uar 2002, var det bare jeg, Gisle og Thomas Sivertsen som var ansatt der. Thomas drev først og fremst med vedlikehold av ting på Landmark, men til tross for avtalen med Bergen Kunsthall hadde vi så å si ingen kontroll over den kunstneriske program- meringen. Vi brukte 2001 på å pusse opp stedet, og etterpå hadde vi fak- tisk bare noen få arrangementer der. Vi endte opp med å ha teknisk sup- port for uvedkommende arrangement som for eksempel et møte for frisører

[ler]. Da jeg tok over som daglig led- er i BEK, gikk det også opp for meg hvor elendig det stod til med økono- mien. Kulturrådet stilte en del krav da de bevilget ekstra finansiering til BEK for å sørge for at vi ikke gikk konkurs. Det var tydelig at vi måtte komme oss ut av Landmark, så vi solgte alt utstyret til Bergen Kunst- hall og avsluttet samarbeidet. Vi hadde arrangementer der senere, men bare som gjester, på lik linje med an- dre aktører. Jeg mener at det fungerte mye bedre.” Trond Lossius, 2020

BEK støtte på nok en motbakke året etter, da Kulturrådet etter den første treårsperioden erklærte at det ikke kunne fortsette å gi støtte til infrastruktur. BEKs fremtidsutsikter var dystre etter at også regjeringen hadde avslått deres søknad om støtte, og den eneste muligheten var å fortsette lobbyvirksomheten og søke støtte og solidaritet for å klage på avgjørelsen. I oktober 2003 manet BEK til handling med en underskriftskampanje som samlet mer enn 600 støtteerklæringer fra hele det internasjonale miljøet. Etter å ha sendt underskriftene til politikere og byråkrater bestemte regjeringen seg i januar 2004 for å gi BEK langsiktig støtte, etterfulgt av bekreftelse fra Kulturrådet og Kulturdepartementet om at BEK ville få ytterligere finansiering. Resultatet var at BEK fikk den langsiktige økonomiske sikkerheten senteret aldri før hadde hatt. Dette bidro også til å definere BEK som et nasjonalt interdisiplinært og tverrestetisk kompetanse- og ressurscenter i skjæringspunktet mellom kunst og teknologi.

For å konsentrere seg om doktorgraden sin ved Kunst- og designhøgskolen i Bergen, tok Trond Lossius tre års permisjon fra BEK fra høsten 2003 til tidlig i 2007. Dette var en av de første kunstneriske forskningsstillingene i Norge. Jeremy Welsh og Lossius' tidligere lærer Morten Eide Pedersen var veilederne hans. I løpet av denne perioden utforsket Lossius produktive spenninger mellom samtidsmusikk og kunsttradisjoner gjennom samarbeidsorienterte lydinstallasjoner og andre prosjekter. Mange fra BEK-miljøet og andre samarbeidspartnere videreutviklet også sine egne praksiser gjennom kunstnerisk utviklingsarbeid på doktorgradsnivå. I den samme perioden fikk

Amanda Steggell og Sher Doruff stipendiatstillinger ved henholdsvis Akademi for scenekunst ved Høgskolen i Østfold og University of the Arts London (begge i -06). Senere fikk HC Gilje, Ellen Røed og Michelle Teran stipendiatstillinger ved Kunst- og designhøgskolen i Bergen (henholdsvis i -09, -14 og -15). Andre stipendiater innen kunst og teknologi er Victoria Johnson, Ruben Sverre Gjertsen, Thorolf Thuestad, Craig Wells, Stephan Meidell, Tijs Ham og Magnhild Øen Nordahl, noe som viser at en utforskende holdning er tett forbundet med elektronisk kunst.

Da Lossius gikk ut i permisjon, ble stillingen som daglig leder tatt over av Roar Sletteland som var en nykommer i BEK-miljøet. Noen få år tidligere hadde Sletteland avsluttet filosofistudiene med en avhandling om et poststrukturalistisk syn på arkitekturen på jernbanestasjonen i Bergen og spenningen mellom det historiske objektet og den levende stasjonen. Han hadde fått jobb som politisk sekretær og hadde begynt å skrive avhandlingen sin om til bok, selv om han stilte seg tvilende til prosjektet. Da han ble tilbudt plass i styret til bergensavdelingen for nyMusikk for å ta seg av økonomien der, takket han ivrig ja. Det var også slik Sletteland ble kjent med BEK. På BEK fant han et prosjekrom fullt av datamaskiner og et lydstudio, begge deler aktivt brukt av mange som stakk innom nå og da. Eva Sjuve ble BEKs lydleder i ett år før hun sluttet for å begynne på en doktorgrad. Andre gjengangere var Gisle Frøysland, som var videoansvarlig, Trond Lossius, som holdt til på Kunst- og designhøgskolen i nabobygget, og andre i miljøet, deriblant Espen Sommer Eide, som etter hvert leide studio på BEK, Nicholas Møllerhaug, Bjørnar Habbestad, Maia Urstad, Thomas Sivertsen, Piotr Pajchel, Stefan Mitterer, Peter Mitterer og dessuten Marieke Verbiesen, Gijs Gieskes og Dalas Verdugo, som var langtids-gjestekunstnere på BEK. Stedet ble også frekventert av mange andre gjestekunstnere fra Hordaland kunstsenter i samarbeid med NIFCA (The Nordic Institute for Contemporary Art).

“Da jeg kom til BEK i 2003, var begrepet ‘elektronisk kunst’ i ferd med å tape terreng, det ble i økende grad sett på som noe fra 1990-årene. Det var en merkelig periode med ‘hva skjer nå?’. Jørgen, Bjørnar og Trond kom fra musikkens side, og for dem var vel konsertformatet en mer naturlig

retning enn gallerirommet. Men BEK var og er fremdeles veldig tverrfaglig, der man driver både med utøvende og visuell kunst og alt mellom, uten å at man engasjerer seg spesielt i en bestemt bevegelse som ny mediekunst.” Roar Sletteland, 2020

Sommeren 2004 begynte komponist, lyddesigner og produsent Thorolf Thuestad i jobben som lydansvarlig på BEK. Thuestad hadde nylig flyttet til Bergen for å utvikle praksisen sin etter studier i komposisjon og musikkteknologi ved Utrecht School of the Arts, der hans avgangsprosjekt handlet om maskingenerert musikk. Han viste seg snart som en produktiv samarbeidspartner, blant annet for komponisten Knut Vaage og flere grupper og ensembler som Transiteatret, Fat Battery, Verdensteatret og BIT20 Ensemble. Etter at Lossius kom tilbake som leder for BEK, forlot både Sletteland og Thuestad sine roller der for å fokusere på sine egne praksiser og som ildsjeler i musikk- og scenekunstheltet i Bergen.

“Hvis man utvikler en modell for BEK, blir den irrelevant etter to år, sånn har det alltid vært. Man må alltid gjenoppfinne et sted som BEK og

spørre: Hva kan det være nå? Hvilken retning beveger ting seg i? Hvor er behovet, hvor er potensialet? Svarene har alltid vært endring. Noen av end-

ringene var veldig overraskende. Opprinnelig var tanken at BEK skulle være en medielab, et sted der enkeltkunstnere fikk tilgang til ressurser de ikke hadde råd til selv. Det var derfor vi for eksempel hadde Apple G4-datamaskiner som var latterlig dyre den gangen, studioer og så videre. Men etter to år var ikke den modellen relevant lenger. Folk begynte å få laptop, og de var ofte raskere enn maskinene vi hadde. I tillegg var det utfordrende å sørge for at datamaskiner var tilgjengelige for mer enn én bruker. Det fantes ingen systemer for oppsett til flere brukere, og vi stod stadig overfor problemet med at noen mestret en datamaskin så til de grader at ingen andre kunne jobbe på den fordi den ble 'privatisert'. Jeg så det virkelige potensialet til BEK i et miljø av kunstnere som kom fra forskjellige bakgrunner, et sted der ideer møttes og kunnskap ble delt, men også i å skape rom for dyptpløyende arbeid for mer erfarne kunstnere, et sjenerøst miljø og fellesskap. Den viktigste maskinen på BEK har alltid vært kaf-

femaskinen [ler]. Da jeg vendte tilbake til BEK i 2007, var sanntid og tverrfaglighet fremdeles viktig for BEK. Sanntidsbehandling av video var fortsatt relevant for Píksel, og arbeidet til kunstnerne som var engasjert i BEK, som Thorolf, Alwynne [Pritchard], Knut Vaage og Roar, inkluderte innimellom relaterte elementer. Så problemstillinger knyttet til disse begrepene lå fremdeles der, men de var kanskje ikke like presserende og uløste som før. Maskinvare-elektronikk var blitt viktigere etter at Peter Flemming var gjestekunstner der, særlig for Roar og Espen. Jeg var en av de få som fremdeles holdt meg til programvarefeltet, sterkt engasjert i å utvikle Jamoma. Etter hvert som systemene ble mer komplekse, var hovedproblemet hvordan man skulle kontrollere sanntidssystemer, hvordan man skulle klare å abstrahere og forenkle for å gjøre dem håndterbare og spillbare, det handlet om tilnærmingen til mediekomposisjon.”

Trond Lossius, 2020

LYDKRETSER

“Mens digitale instrumenter ofte handler om kontroll over lyd eller video, bringer fysikaliteten inn opplevelsen av å være 'utenfor', ute av kontroll, med et instrument som har en egen vilje. I tillegg var Espen

[Sommer Eide] frustrert over å være på scenen med en laptop. Det digitale har ikke så mye objektkvalitet. En datamaskin er et objekt, men det er alltid det samme.” Roar Sletteland, 2020

En "lavterskel"-workshop i mekking og praktisk elektronikk på BEK med den kanadiske kunstneren Peter Flemming, dannet en kjærkommen kontrast til det datamaskinfokuserende miljøet for elektronisk kunst. Workshopen inspirerte Roar Sletteland til å gjenoppta sin gamle interesse for elektronikk, og han ga seg i kast med å bygge sin egen forsterker. Det tok lang tid, men fra da av var kontoret hans dominert av et bord med haugevis av verktøy og duppeditter, en etterlengtet distraksjon fra kontorarbeidet og en samtalestarter for gjester. Det var også slik han etter hvert begynte å lage musikkinstrumenter av høyttalere sammen med Espen Sommer Eide, som resulterte i deres første generasjon instrumenter kalt Tantrix³⁰, Sølvberg, Treberg og Slåtthaug, eller Tandberg-familien. Da Sommer Eides Alog slapp sitt fjerde album *Amateur*, ble det nominert til Spellemannprisen i elektronika nettopp på grunn av den distinkte lyden av det selvbygde instrumentet.

BEK var tidlig involvert i Bergens musikkscene gjennom å bestille nye verk til festivaler som Autunnale, dens etterfølger Borealis og Ultima i Oslo. Under Autunnale i 2003 hadde BEK for eksempel premiere på den audiovisuelle forestillingen *Cracker*, som fremførte dans ved hjelp av sensorer, av Frode Thorsen, Gitte Bastiansen, Trond Lossius og Gisle Frøysland. Under Ultima samme år hadde BIT20 Duo og Ellen Røed premiere på programmet *Virtual Garden* som bestod av minimalistiske musikkstykker og live-video. For premieren på Borealis i 2004, var BEK medprodusent for det interaktive "fest"-miljøet *Re:Actor* (Frøysland, Piotr Pajchel, John Hegre, Anders Gogstad), *Bergen 8-bit Allstars* (kuratert av Frøysland og Gijs Gieskes) og *Ap* (Martin Howse og Jonathan Kemp) i tillegg til den store installasjonen *Lydmur*³² av Maia Urstad, som ble vist i et midlertidig galleri på Nordnes. *Lydmur* bestod av rundt 150 gamle kassettpillere og CD-spillere montert i en ti meter lang og to meter høy vegg som etter tur spilte en lydkomposisjon med tale, morsesignaler, hvit støy og fragmenter av opptak fra radiokanaler. I årene som fulgte, ble verket installert på flere utstillingssteder rundt omkring i verden og ble et av Urstads signaturverk.

Den første musikkbestillingsverket BEK gjorde, var Alwynne Pritchards *Don't touch me, you don't know where I've been* for fløyte, gitar, perkusjon, klarinett, piano, vokal og elektronikk, som hadde premiere på Logen Teater som del av Borealis-festivalen i 2008. Utviklingen av verket involverte musikere gjennom opptak og workshoper. Thorolf Thuestad var ansvarlig for programmering og prosessering. I tillegg hadde Sletteland bygd en 23-kanals forsterker som drev 80 høyttalere plassert blant publikum. Den forunderlige tittelen henspilte på Slettelands tidligere private bestillingsverk fra Pritchard. Sletteland var forvirret over standardpraksisen for utregning av honorar etter lengden på et bestillingsverk og ba i 2005 Pritchard om å komponere et orkesterverk som skulle vare i ett sekund. Den eneste betingelsen han satte, var tittelen. Så da Pritchard tok seg den frihet å kalle verket *World Enough*, som det ble oppført under flere ganger, insisterte Sletteland på å bestille det neste verket med sin egen tittel.

Mens det var mange scener for musikk i Bergen, var galleriene visuelt orienterte og ikke alltid forberedt på å møte de tekniske og romlige behovene som lydbaserte kunstpraksiser hadde. I 2007 ble ønsket om å arbeide med lyd i gallerirommet møtt gjennom det nye eksperimentelle stedet for nettopp lydbaserte kunstpraksiser, Lydgalleriet. Initiativet var etablert allerede to år tidligere fra den tidligere BEK-lederen Jørgen Larsson og flere andre musikere, lydkunstnere, kunsthistorikere og arrangører med tilknytning til BEK og nyMusikk, deriblant Bjørnar Habbestad, Erlend Hammer, Urstad, Sletteland, Steinar Sekkingstad, Thuestad og Trond Lossius. Lydgalleriet fant permanent adresse i Østre Skostredet 3 i Bergen sentrum, der de ble værende til 2020 da galleriet flyttet til sine nåværende lokaler i Strandgaten. Galleriet etablerte seg som den eneste permanente utstillingsplattformen for lydkunst i Norden. Larsson arrangerte mer enn 40 utstillinger der.

"Etter at jeg sluttet i BEK, holdt jeg på med diverse prosjekter i et par år. Både Maia, Trond, Roar, Steinar Sekkingstad, Erlend Hammer, Bjørnar Habbestad og jeg jobbet med lydkunst på en eller annen måte og ville lage kunstutstillinger. Vi begynte å jobbe mot et lydgalleri i 2005 og prøvde å

skaffe penger. Så dukket Grieg-prosjektet opp og skapte en mulighet ... Det er en merkelig historie. En gang i 2006 var jeg innom BEK. Thorolf sa at han skulle svare på et spørsmål fra noen folk som var involvert i minne-markeringen av [Edvard] Griegs død. De hadde foreslått at BEK skulle lage

et prosjekt med sampling av Griegs arbeid. Det hørtes fælt ut, som om de ville kjøre DJ-ing på noen lag med Grieg, helt forferdelig. Thorolf var enig. Men det er jo mye penger, sa jeg, men han protesterte og sa at vi ikke kunne gjøre det, det var altfor ille. Jeg ba ham vente litt med å sende svaret, og at jeg skulle gi ham fire setninger. Jeg gikk ut og tok en røyk på terrassen, kom tilbake og sa: Nå har jeg det, vi snur det bare på hodet – vi sier bare at Grieg også var en sampler av natur, han hentet samples fra naturen og skapte musikk. Vi kan lage et prosjekt med kunstnere som kommer til Bergen, eller et annet sted der Grieg arbeidet, og så ber vi dem om å ta opp ting, som feltopptak, og så kan vi lage noe nytt av det. Vi sier at dette er i Griegs ånd, det kan bli gøy! Søknaden ble etter hvert godkjent. Dette ble et av de tre store prosjektene for Griegs minnemarkering, og det ble veldig fint, med verk av kunstnerne Jana Winderen, Chris

Watson og Natasha Barrett. Dette fikk også Lydgalleriet inn i et fysisk lokale, fordi vi hadde penger til å gjennomføre dette store prosjektet. Vi holdt til i et helt vanvittig forfallent hus, og særlig de første to-tre første årene, frem til 2009, var fantastiske, alt som foregikk der var bare helt utrolig. Ingenting av dette ville ha skjedd uten alle disse sammentreffene...” Jørgen Larsson, 2020

“Lydgalleriet var Jørgens initiativ og idé. Han samlet folk som han visste var interessert i lyd og etablerte et galleri for lydkunst. Jeg ble antagelig invitert fordi jeg var i BEK, for det ville gi galleriet en viss institusjonell forankring. I tillegg hadde jeg tilgang til finansiering via nyMusikk. Thorolf var også både i BEK og i Lydgalleriet. Når Jørgen jobbet med søknader, satt han på BEK og gjorde det. Det ble også lånt mye utstyr fra BEK. Menneskene rundt BEK og Lydgalleriet var omtrent de samme.” Roar Stelteland, 2020

En særlig minneverdig utstilling fra denne perioden var av John Hegre og Jørgen Træen (som Golden Serenades) sommeren 2008.³¹ Installasjonen, som var bestilt av BEK og utviklet i samarbeid med Stelteland, inneholdt en automatisert mekanisme med releer, motorer, sensorer, mange mikrofoner og pickups, effektpedaler og annen elektronikk. Mekanismen betjente to gitarer og omgjorde dem til en improvisasjonsduo. Disse skapte en strøm av høy elektroakustisk støy som minnet om lyden av å knuse gitarer, slik som mot slutten av en tradisjonell rockekonsert. Det var faktisk slik Hegre og Træen hadde fremført verket i Oslo tidligere. Konserten ble hovedmålet for et angrep i en TV-sendt diskusjon med Se og Hør-redaktøren Knut Haavik, som brukte den som et eksempel på det han så på som mangelfull politikk fra Kulturrådets side og rådets støtte til kunstverk med manglende kunstnerisk verdi. I den påfølgende debatten ble også andre offentlig finansierte prosjekter fra Motherboard, Kate Pendry og Sven-Åke Johansson pekt ut. Haavik var nominert til Kulturrådet av Fremskrittspartiet, og holdningen hans ble oppfattet som et politisk angrep på ytringsfriheten. Denne uventede oppmerksomheten lå bak avgjørelsen om å lage en installasjonsversjon av verket, som Kulturrådet etter hvert ga like stor økonomisk støtte som konserten hadde fått. Til tross for den første skepsisen ble Haavik etter hvert tilhenger av Kulturrådets uavhengighet og politikk. En konsertversjon av verket ble fremført på Henie Onstad Kunstsenter og i Bergen Kunsthall året etter.

“Både Gisle [Frøysland] og jeg hadde en slags ‘motsatt’ tankegang om at teknologi er noe man kan bruke for å få sin egen infrastruktur til å bygge noe som er på siden av, eller motsatt av, de kommersielt tilgjengelige verktøyene. Å få verktøyet hjem til arbeiderne, å eie sine egne verktøy. Det var en veldig viktig del av det tidlige BEK. Et av miljøene som jobbet med dette, var Nettime, senere Spectre, Next5Minutes, og folk i Vega. Det fantes også en liten gjeng som spilte puss og lagde spillopper med ‘nettkunst’. Dette døde vel ut etter

noen år, men var utrolig viktig ved århundreskiftet, for disse kunstnerne lagde sin egen programvare og satte opp egne servere. Det var kjempeviktig å ha kontroll over infrastruktur og verktøy. Gisle skjønnte veldig tidlig hvordan alt dette passet sammen rent teknologisk, han visste hvordan han skulle bruke Unix-systemer, lage åpen kildekode, gratis programvare og verktøy. Han var så sikker, han var eldre enn meg og hadde allerede jobbet mye med dette, og ideologien hans var veldig viktig for oss i BEK den gangen.” Jørgen Larsson, 2020

Avhengigheten av de aller fleste av programvareproduktene i operativsystemene til Apple og Microsoft er både en velsignelse og en forbannelse for kunstnere. På den ene side er verktøy lett tilgjengelige for umiddelbar bruk for dem som har råd til dem, men på den annen side må kunstnere akseptere restriktive lisenser i tillegg til de eksisterende egenskapene og funksjonene til et verktøy, og må tilpasse arbeidet til hva som er mulig innenfor et gitt rammeverk. Bevegelsen for fri programvare og dens yngre søster åpen kildekode tolker dette som et spørsmål om frihet. Brukere bør ikke bare stå fritt til å bruke programvaren, men også til å modifisere og bidra til den som de ønsker. Flaggskipet til denne alternative visjonen for programvarekultur har vært operativsystemfamilien Linux.

Lei av begrensningene som lå i Windows-plattformen, begynte Frøysland tidlig på 2000-tallet å tilpasse videoverktøyet sitt GIFJam for Linux. GIFJam hadde vært under utvikling siden 1999 for både interaktive installasjoner og i live performancer, og hadde blitt brukt i prosjekter som den ironiske virtuelle shoppingssimulatoren *JoyStuck III – the Walker*, det misledende soniske overvåkingsmiljøet *Easy Listening* og det interaktive “fest”-miljøet *Re:Actor*. Den nye programvaren, utviklet i samarbeid med den italienske programmereren Carlo Prelz fra V2_Rotterdam, ble kalt MøB. Frøysland brukte den første gang i installasjonen sin *Freeze!*, en kubistisk video-collage lagd med flere kameraer festet til en ring rundt et objekt, som ble vist våren 2002 på Landmark.

Året etter var MøB-plattformen blitt så god at den også kunne brukes av andre kunstnere, og Frøysland organiserte derfor en workshop. Men på dette tidspunktet hadde imidlertid både sanntids videobehandling og åpen kildekode-kultur modnet såpass at en rekke lignende verktøy hadde blitt utviklet forskjellige steder. Workshopen tjente derfor som en anledning til å føre de ulike initiativene for åpen kildekode og verktøy for sanntidsmedia sammen for første gang. Den fant sted som førsteutgaven av p1k5el, eller Pikel, på BEK, Landmark og Kunst- og designhøyskolen. Rundt 30 kunstnere og utviklere deltok, deriblant Artem Bahuiński, Antoine van der Ven og Simon de Bakker fra V2_Rotterdam, Tom Schouten fra Belgia, Yves Degoyon fra Frankrike, Jaromil fra Italia, Pedro Soler fra Spania, Amy Alexander fra USA, Martin

Howse fra Storbritannia og Kentaro Fukuchi fra Japan. Per Platou var moderator for diskusjonene. Blant plattformene som ble diskutert, var den åpne kildekoden Pure Data, som var nært beslektet med Max/MSP. Det var hektisk aktivitet, og deltagerne ble enige om å lage et utkast til en interoperabilitetsprotokoll, altså en protokoll for samhandling, som ville gjøre det mulig for forskjellige applikasjoner å utveksle data og “snakke” med hverandre.

“Jeg var lei av at kunstnere måtte knekke programvare som Adobe. Vi lagde en epostliste for folk som var interessert i sanntidsvideo på Linux. Kentaro Fukuchi var en pioner i EffectTV-programvare, og det inspirerte mange som jobbet med live-video. Yves Degoyon var viktig, og det var folk der fra Freej-miljøet, én gjeng jobbet med Pure Data, en annen holdt

på med uavhengig programvare og noen kunstnere brukte alt sammen. Det var mange diskusjoner på listen, og en gang inviterte jeg alle som jobbet med dette, til en workshop i Bergen. Det var kult å samle alle disse menneskene, å treffe alle vi snakket med på nettet. Vi ville gjøre mye forskjellig for å knytte disse prosjektene sammen.” Gisle Frøysland, 2020

Den andre versjonen av Píksel ble arrangert et år senere, og denne gangen ble fokusområdet utvidet fra live-video til også å inkludere lyd. Mange av deltagerne fra fjoråret kom tilbake og flere kom til, i alt 50 deltagere. En del av arrangementet ble holdt på Landmark, men det viste seg utfordrende å få et bredere publikum ettersom Píksel var mer en workshop enn en publikumsrettet festival. Møtepunktet var fremdeles interoperabiliteten mellom live-video-plattformer. Lydbehandlende plattformer ble også diskutert, og de allsidige Pure Data og SuperCollider trådte frem som viktige verktøy. Diskusjonene var imidlertid ikke begrenset til VJing og lydbehandling, for arrangementet spente over alt fra strømmeteknologier, innebygde enheter som drives av solenergi, EEG-overvåking, bruk av GPS-data for bruk i installasjoner til lekne PlayStation-grensesnitt, for eksempel. Utelukkende bruk av fri programvare, i motsetning til merkeprodukter, savner sidestykke sett i lys av kunstarrangement.

“Omtrent på samme måte som Nato-miljøet ble etablert, der kunstnere jobbet med lyd og video i sanntid og man ble kjent med hverandre på nettet, ble Píksel etablert som et miljø med fokus på åpen kildekode. På den tiden, rundt 2003–2004, var det mange som bodde forskjellige steder og lagde sin egen programvare. Gisle lagde også et eget verktøy som han kalte MøB. Da jeg begynte å jobbe for Píksel, husker jeg hvor irriterende det var å gjøre alt i åpen kildekode [ler]. Det var et mareritt å bruke. Jeg måtte kode alt for hånd bare for å lage et

blogginlegg [ler]. Det samme gjaldt når jeg skulle lage plakater. Jeg fikk ikke lov til å bruke Adobe Illustrator, for eksempel, men måtte bruke alternativ programvare. Jeg brukte Ubuntu og mye annen programvare den gangen, så jeg var inne i det. På Píksel samlet disse menneskene samlet seg; de møttes, holdt presentasjoner, det var også mye samarbeid, og ganske nerdete. Og så ble det større og større, det ble kvelder med live-performanser, og det kom stadig flere mennesker til.” Marieke Verbiesen, 2020

I 2005 utvidet Píksel sitt fokusområde for å se nærmere på estetikken og politikken for åpen kildekode og legger til undertittelen “Festival for gratis, fri audiovisuell programvare og kunst med åpen kildekode”. De rundt 60 deltagerne kom blant annet

fra kollektivene og organisasjonene Goto10, dyne.org, Hackitectura, De Waag og Free Software Foundation. Det ble arrangert et bredt utvalg workshoper og performancer på Teknikerkroen, i bunkeren i fjellet under Universitetet i Bergen, og en utstilling av spillkunst på Hordaland kunstsenter, kuratert av Isabelle Arvers fra Frankrike. Den politiske underteksten for åpen kildekode og fri programvare gjorde seg dermed mer gjeldende.

“Etter andre og tredje Píksel gikk det opp for meg at fokuset på utvikling av programvare ikke kom noen vei, så vi begynte å konsentrere oss mer om å bruke fri teknologi. Kunstnere lærte opp andre kunstnere, uten at de prøvde å gjøre noe spesifikt.”
Gisle Frøysland, 2020

Den fjerde utgaven av Píksel^{34,36,38} krympet fra en uke til en langhelg, men programmet, med 70 deltagere, var enda mer mangfoldig. Temaet for festivalen var åpen maskinvare. Kollektivet ap/xxxxx (Martin Howse og Jonathan Kemp) forberedte et to dagers seminar om spekulativ maskinvare på USF Cinemateket med utgangspunkt i Friedrich Kittlers idé om elektromystikk, der den tyske kaosteoretikeren og endofysikeren Otto E. Rössler var blant gjestene. Programmet hadde også innslag om livekoding, circuit bending, bevegelsessensor-styrte roboter og Arduino, en ny plattform for prototyping av elektronikk basert på program- og maskinvare med åpen kildekode. Hordaland kunstsenter viste en utstilling som del av programmet, og det ble laget en CD-Rom med en Linux-distribusjon som inneholdt et utvalg applikasjoner for den audiovisuelle performansen – *Píksel Live CD*.

“Seminalet i 2006 var del av et strategisk valg om et sterkere fokus på kunstnerisk produksjon og utvikling. Vi ville utvikle nye kunstneriske prosjekter. Jeg ga Martin Howse frie tøyler, og han fikk det budsjettet han trengte til å gjøre det de [ap/xxxxx] ville. Jeg var veldig fornøyd med det, de fikk et sted som de kunne gjøre hva de ville med, og mange flinke folk var involvert. Det er det Píksel handler om – å skape situasjoner, føre sammen alle mulige slags mennesker fra forskjellige fagfelt, blande kunst, forskning og teknologi.” Gisle Frøysland, 2020

Temaet for den femte Píksel-festivalen^{33,35,37} var fri audiovisuell programvare, circuit bending og kunstnerlagde elektroniske musikkinstrumenter som ble demonstrert av blant andre Casperelectronics, Gijs Gieskes og Audun Eriksen. ap/xxxxx hadde nok en gang ansvaret for et seminar som denne gangen tok form som en tolv timer lang event med “live-koding”, en gjentakelse av Plenum-eventen som hadde vært del av festivalen NodeL London i mars året før. Tatiana Bazzichelli, Jessica Rylan, Stewart Home, Paolo Cirio, Otto E. Rössler, Nancy Mauro-Flude, Alejandra Pérez Núñez var blant deltagerne. August Black og Federico Bonelli produserte nullbudsjettfilmen *Kaos-aka-Rosencrantz & Guildenstern in Hell* på stedet ved hjelp av fri programvare. Alternativer til distribusjon i sosiale medier som YouTube og MySpace ble presentert. Git ble introdusert som en ny standard for et distribuert versjonskontrollsystem for utvikling av programvare. En antologi i bokform om fri programvare og kunst i samarbeid med Goto10 var underveis. Dette var den siste utgaven av Píksel som ble arrangert av BEK, og fra det påfølgende året opererte festivalen som en separat organisasjon.

På dette tidspunktet hadde Píksel etablert seg som det ledende arrangementet for åpen kildekode internasjonalt. Likesinnede festivaler fulgte, inkludert Make Art,

organisert av Goto10 i Poitiers, Frankrike mellom 2006 og 2010, og LiWoLi i Linz, Østerrike fra 2008, senere kalt Art Meets Radical Openness. Den audiovisuelle kunst- og digitale kulturfestivalen Pixelache i Helsinki og dens avlegger Mau au Pixel i Paris var også en del av det uformelle støttenettverket. En omfattende introduksjon til disse kunstneriske praksisene og den omkringliggende diskursen ble først presentert i boken *FLOSS+Art* redigert av Aymeric Mansoux og Marloes de Valk fra Goto10 og utgitt av Mute i London i 2008. Píksel blir fremdeles organisert årlig av Frøysland.

“Vi skilte ut Píksel fra BEK i 2008. Etter mye styr gjorde vi en avtale hvor jeg fikk ta med meg Píksel og etablere en ny organisasjon. For meg var det en naturlig utvikling, etter som jeg ikke var interessert i å fortsette å drive Píksel i det formatet festivalen hadde innenfor BEK. For meg var dette den eneste løsningen.”

Gisle Frøysland, 2020

“Píksel utgjorde en stor del av arbeidet mitt på BEK de første årene. Det interessante er at Píksel ikke er en særlig stor del av et lokale og nasjonale, men av det internasjonale feltet.

Mange utlendinger kjenner bare til én ting i Bergen, og det er Píksel.”

Roar Sletteland, 2020

“Píksel var en stor internasjonal begivenhet. Tretti-førti kunstnere og programmerere kom til BEK hvert år, og da fylte vi Landmark og andre lokaler med jamming og utprøvinger i flere dager. Dette opplegget var sterkt konsentrert om Linux. Jeg var veldig opptatt av kunstnere som Martin Howse, Jonathan Kemp og Erich Berger. For meg var Píksel en stor inspirasjon i forhold til å tenke kunst som forskning.” Ellen Røed, 2020

GJESTEKUNSTNERE

To nederlandske kunstnere, Marieke Verbiesen og Gijs Gieskes, kom til BEK i 2003 på eget initiativ for å være gjestekunstnere i seks måneder. Verbiesen var nyutdannet fra kunsthøgskolen i Den Bosch og arbeidet med lo-fi animasjon og livevideo. Som tidlig Keystroke- og Nato-bruker arbeidet hun sammen med Sher Doruff i Waag og Sonic Acts i Amsterdam, og fikk vite om BEK og det norske livevideo-miljøet gjennom /55 |-listen og deltok selv på *Looking Forward*-workshopen i 2001. Verbiesens medstudent Gieskes spesialiserte seg på å lage musikkinstrumenter. De to drev *Video Home Training*, der lo-fi videospill ble benyttet live i performanser. Verbiesen ble værende på BEK siden, og de kommende årene organiserte hun en rekke arrangementer med 8-bit-musikk på Landmark. Programserien bød på konserter, workshoper og fester, og presenterte det internasjonale miljøet for MicroMusic som hadde vært aktivt siden 2000, der spillkonsoller brukes til å lage chiptune-musikk.

Dalas Verdugo kom til BEK omtrent samtidig som Verbiesen og Gieskes på et ettårig Fulbright-stipend fra School of Film and Animation ved Rochester Institute of Technology i New York. Verdugo var involvert i det tidlige videoblogg-miljøet Blumpy, som ble ledet av hans medstudent Jacob Lodwick. Lodwick var tilfeldigvis på besøk hos Verdugo, og ble kjent med de to andre gjestekunstnerne. Han eksperimenterte med programtillegg for QuickTime og gjorde det mulig å laste opp videoer direkte til et nettsted og omgå FTP-overføringen som vanligvis var nødvendig, slik at folk uten servertilgang kunne dele videoer. Han henvendte seg til Gisle Frøysland og fikk drifte nettprosjektet sitt på BEKs raske server. Senere omdøpte Lodwick tjenesten

til Vimeo og videreførte den som et sosialt kunstprosjekt da han vendte hjem til USA. Mot slutten av 2006 oppskalerte han den til en stor videodelingside. Verdugo jobbet senere som nettsamfunnsansvarlig for Vimeo.

FLYKTIGE UTTRYKK

Det hadde tidligere vært flere initiativer til å bygge opp arkiver for videokunst i Norge, men ingen av dem hadde bredt seg utenfor sitt eget nærmiljø, og historiske verk fra helt tilbake til 1970-årene stod i reell fare for å gå tapt for alltid. I oktober 2007 publiserte Kulturrådet rapporten *Å bevare det flyktige* av Mie Berg Simonsen, Marit Paasche og Åslaug Krokann Berg. Basert på rapporten sendte Kulturrådet ut en åpen invitasjon til å gi forslag til et pilotprosjekt for en nasjonal samling av videoverk. Mens video er allestedsnærværende i kunstneriske praksiser, har det vært gjort lite med tanke på bevaring av andre flyktige uttrykk. Som svar på dette, slo BEK seg sammen med USF Verftet, og Trond Lossius, Mayra Henriquez og Aashild Grana kom med et ambisiøst alternativt forslag om å etablere et senter for fremragende forskning, ikke bare for videokunst, men også for flyktig ikke-objektsbasert kunst som lydkunst og performance. Senteret skulle organiseres som en underavdeling av BEK og ligge på USF. Dette fikk imidlertid ikke gehør. KINOKINO, Atopia og PNEK sendte også hver sine forslag, og høsten 2011 ga Kulturrådet oppdraget til PNEK, med Per Platou som prosjektleder for det som skulle bli Videokunstarkivet.

BEK var indirekte involvert i arbeidet med Videokunstarkivet gjennom Anne Marthe Dyvi som deltok i arkivets ressursgruppe som formidlingsansvarlig. Gruppen bestod videre av Per Platou som prosjektleder, Ida Lykken Ghosh som koordinator, Marit Paasche som forsker og Ivar Smedstad som teknologiekspert. I pilotfasen, som løp til 2015, ble et stort omfang av videoverk og materiale samlet inn, arkivert og digitalisert og publisert på nett, mens samlingen på over 2900 videoer av 645 kunstnere ble overført til biblioteket ved Nasjonalmuseet i Oslo i 2020.

“Kunstnerisk forskning handler om kontinuitet i det man holder på med; en systematisk vedvarende utforskning og spørsmålsstilling, og få erfaring med det du stiller spørsmål ved. Men i tillegg til de kunstneriske resultatene må også denne erfaringen, forståelse av prosessen, tanker og kunnskap dokumenteres, deles og arkiveres. Selv om vi klarte å bygge opp en forskningskultur i BEK-miljøet, må kunstnerne gå videre til neste prosjekt når et prosjekt er ferdig. De laster kanskje opp litt dokumentasjon på nettsiden sin og skriver en rapport til en tilskuddspartner, men det stopper der. De har ikke tid til å sette seg ned og sette ord på forståelsen som prosjektet resulterte i. BEK hadde heller

ikke ressurser til å dokumentere disse prosjektene. Vi så at vi var en del av historien som utviklet seg, men vi klarte ikke å holde på historien ... Da Kulturrådet oppfordret til en strategi for bevaring av videokunst, fant vi sammen med Aashild Grana fra USF frem til en modell til en forskningsplattform for samtidskunst. Vi skulle også trekke inn universitetet og kanskje få noen doktorgradsstipendiater. I tillegg til å samle og bevare, kunne man også parallelt begynne å bruke disse dataene til videre forskning og tenke lenger enn til bare videokunst – mot alle midlertidige flyktige kunstneriske uttrykk. Det finnes fremdeles ingen strategi for hvordan man skal bevare dette i Norge. Det ble

kanskje for ambisiøst for Kulturrådet. hvordan det kunne organiseres. Det Per Platou hadde på vegne av PNEK ga mening at dette var et felles ansvar dessuten en overbevisende idé om i PNEK-nettverket.” Trond Lossius, 2020

INN I ANDRE TIÅR

I 2008 stod BEK ved en økonomisk korsvei. Enten måtte de betydelige driftsmidlene økes, eller så måtte arbeidet ved BEK nedskaleres og i verste fall avvikles. Det var ikke lenger mulig å fortsette driften på det nåværende nivået innenfor BEKs økonomiske rammer. Det nye styret, ledet av Aashild Grana, foreslo at lederskapet i BEK ble delt i to stillinger. Høsten 2009 tiltrådte Lars Ove Toft som ny daglig leder, og Trond Lossius gikk fra å være faglig leder over i den nyopprettede stillingen som FOU-koordinator. Marieke Verbiesen fortsatte i deltidsstillingen som data- og programvaretekniker, mens Espen Sommer Eide ble midlertidig ansatt som informasjonsansvarlig.

Toft kjente allerede til miljøet rundt BEK gjennom sitt arbeid ved BIT Teatergarasjen og fordi han tidlig ble kjent med lydkunst gjennom sin partner Maia Urstad. I slutten av 1980-årene og begynnelsen av 1990-årene delte han studio med Urstad på Krydderfabrikken, og gjennom teatertruppen Taskenspillerne deltok han i det eksperimentelle teatermiljøet rundt Teatertreff (senere BIT), som både Verdensteatret og Baktruppen oppstod fra. Da festivalen flyttet inn i Teatergarasjen i 1991, var allerede Toft en del av flokken og fortsatte som produksjonsleder i drøyt 15 år. Da han måtte slutte der på grunn av en skade, studerte han organisasjon og ledelse, og nettopp ferdig med studiene, passet han perfekt til jobben med å lede BEK. Mandatet fra styret var klart: Vi trenger folk. Toft så på musikk, kunst og scenekunst som BEKs tre hovedsøylar og satte seg fore å senke terskelen for å komme til BEK.

Opprinnelig så Toft for seg å bygge organisasjonen rundt tre områder: å tilby støtte til små prosjekter, profesjonelle prosjekter og kunstnerisk forskning og utvikling. Dette viste seg imidlertid vanskelig. Å begrense de ansattes roller til forskjellige brukergrupper, skaper tette avhengighetsbånd der ting stopper opp når noen ikke er tilgjengelig. Når det gjaldt utvidelsen av BEKs brukergruppe, var den potensielle hovedpartneren den nærliggende Kunst- og designhøgskolen, som imidlertid var opptatt med kontinuerlig omstrukturering og ikke hadde ressurser til å vedlikeholde kontakten med små organisasjoner som BEK. Det viste seg også å være utfordrende å holde arbeidet med utvikling av verktøy og åpen eksperimentering i gang, fordi finansieringen var knyttet til kunstneriske resultater i form av visninger og arrangementer, og ikke egnet seg til langsiktig utvikling av kunstneriske prosjekter og verktøy. Det som imidlertid fungerte, var opprettholdelsen av et miljø der folk var velkomne til å oppsøke BEK for å finne råd, utstyr og samarbeid, noe som hjalp BEK til å etablere seg bedre i lokale kunstmiljøer. Små prosjekter fikk den oppmerksomheten de fortjente side om side med større initiativer, og BEKs rolle som tilrettelegger ble svært viktig. BEK fortsatte å bli formet av det folk som jobbet der, var interessert i. I løpet av de neste årene ble kontrakten til Toft forlenget to ganger, og han fortsatte å lede BEK til slutten av 2020.

“Da jeg begynte som daglig leder i BEK i 2009, kjente jeg godt til mye av det BEK holdt på med. Jeg visste lite om programvare og maskinvare, men mye om lyd, lys, scene og andre

ting BEK var engasjert i. Vi hadde en strategiplan for de tre søylene i BEK, som var musikk, kunst og scenekunst. Men jeg kjente ikke BEK fra innsiden og var ikke helt sikker på hva som ble

forventet av meg, bortsett fra det styret sa til meg da de ga meg jobben: 'Vi trenger folk.' Noen store prosjekter var i gang allerede og skulle fortsette: kunstnerisk utvikling, samarbeid om store konserter, lage interaksjonsdesign og få til internasjonalt samarbeid. Men den første oppgaven min var å åpne BEK eller senke terskelen for kunstnere, musikere og andre for å få dem til å komme inn, arbeide og bli en del av BEK. Jeg serverte for eksempel suppe en gang i måneden det første halvåret og inviterte folk for å behandle dem bra og se hva som kunne komme til å skje. I 2012–2013 hadde jeg lagt grunnlaget for mindre prosjekter som foregikk her. Det var ikke hovedmålet, men viktig for å få BEK til å fungere som et 'senter'. Selvfølgelig hadde jeg en visjon om hvordan jeg skulle forme BEK. Jeg hadde en fireårig stilling (som ble etterfulgt av ytterligere fire år, og til slutt tre år til). I den første perioden så jeg for meg BEK som senter bestående av tre lag. Det nederste laget var der vi rekrutterte folk, og var utpreget lab-basert: Folk kom inn, gjorde noe praktisk og fikk litt råd og hjelp. Det midterste laget bestod av utdannede kunstnere eller musikere som trengte et sted å jobbe eller noen å samarbeide med om egne prosjekter, der sluttresultatet var en utstilling, en konsert eller noe annet, utenfor BEK. Det øverste laget var kunstnerisk utvikling og forskning, som var veldig viktig den gangen og ble integrert i stipendiatprogrammet. Dette var hovedsakelig bygd opp rundt Trond, og det internasjonale samarbeidet rundt ham dreide seg om å skrive vitenskapelige artikler og presentere dem på viktige konferanser og arrangementer for maskin- og programvare. Jeg ville at disse tre lagene skulle fungere, og at det øverste laget skulle sive nedover til det nederste

som undervisning eller ved at folk ble introdusert for verktøy. Og – det ble det aldri noe av. Hvorfor ikke? Jeg forstod den gangen at det formelle samarbeidet med academia var veldig vanskelig. I Frankrike, England og USA fantes det små organisasjoner med tilknytning til academia som samarbeidet godt og hadde stillinger i og finansiering fra academia. I Norge har vi slike institutter for vær- og havforskning, men ikke i kulturlivet. Forskningsrådet er så lukket. De institusjonelle modellene innen kulturlivet var veldig fragmenterte. Akademiet i Trondheim hørte til under universitetsparaplyen, i Oslo eksisterte det et skille mellom kunst og kunsthåndverk rundt 2009 og i Bergen var utdanningen ikke knyttet til akademiske standarder, så her var det en blanding av alt, og alle hadde nok med seg selv og den kontinuerlige omstruktureringen den gangen. Derfor var det veldig vanskelig, og jeg fikk det ikke til. Så forsøkte jeg å føre de tre lagene sammen til ett, men da ble vi veldig avhengig av at én person skulle gjøre det ene eller det andre ... Hvis en av oss ikke var til stede, kunne ikke dette noe skje, osv. Det betydde at BEK i større grad ble det de av oss som jobbet her, var interessert i.

Kunstakademiet ville at BEK skulle bli en datahub for studenter. Vi lå vegg i vegg, veldig nær hverandre. Akademiet var i den ene bygningen og BEK øverst i den andre, over alle kunstneratelierene. Det var mange datamaskiner på akademiet, men jeg tror ikke de var for å studere, de var for folk som var interessert. BEK er ikke et kurs- eller undervisningssted, det dreier seg mer om workshoper, utvikling, rådgiving og det å møte andre. Man kan på en måte rekruttere brukere fra studentene, ikke ved at de

står i døren og ber om å få lære noe, men ved at de viser interesse, henger der og så gjør noe. Man må ha med sin egen energi, og det er fremdeles det som driver folk på BEK. Drivkraften er ens eget initiativ, ikke manglende ferdigheter.” Lars Ove Toft, 2020

BEKs indre sirkel av ansatte og samarbeidspartnere fortsatte å vokse. I 2010 initierte BEK et langsiktig samarbeid med Sindre Sørensen og Stian Remvik, som var nyutdannet i design og visuell kommunikasjon fra Kunst- og designhøyskolen i Bergen. Sørensen ble ansvarlig for server- og nettverksstøtte, og begge bidro som programmerere og teknikere i forbindelse med flere kunstprosjekter der BEK var medprodusent. I 2015 arbeidet Remvik som teknisk utvikler i organisasjonen og fortsatte å støtte et bredt mangfold av kunstnere.

Anne Marthe Dyvi ble med i BEK som kunstnerisk utvikler mot slutten av 2010. Hun var nyutdannet med mastergrad fra Kunst- og designhøyskolen i Bergen og hadde også bakgrunn fra teater, i tillegg til at hun var del av den kvinnelige kunstnergruppen Ytter sammen med Julie Lillelien Porter, Anngjerd Rustand og Vilde Andrea Brun. Dyvi kom i kontakt med det elektroniske kunstmiljøet da hun deltok i en konkurranse arrangert av Institutt for datateknologi og informatikk ved NTNU sammen med TEKS i Trondheim, der hun fikk hovedprisen for sitt prosjekt om data og algoritmer. Hun så først og fremst på potensialet for dette feltet i å bygge bro mellom tenkning og praksis innenfor vitenskap og humaniora og åpne opp for et bredere publikum. På BEK konsentrerte Lossius seg først og fremst om forskning, mens Dyvi etter hvert så det som viktigst å konsentrere seg om rammeverk, situasjoner og innhold som kunstnere og publikum kunne respondere på. Hun jobbet på BEK til 2019. I løpet av denne tiden fikk hun også nær kontakt med forskjellige kunstscener i Norge som kunstner og i andre roller som styremedlem i Bergen Kunsthall, Norske Billedkunstnere (NBK), PNEK og Lydgalleriet.

“Før min tid på BEK hadde det vært diskusjoner om den elektroniske kunstens eksistensielle natur. For meg er det viktigere å spørre: ’Hva er dens kunstneriske essens?’, heller enn å prøve å definere noe som en spesiell form for kunst. Det er ofte snakk om spesifikke fagfelt, praksiser og verktøy, eller om separate felt: elektronikk, fysikk, filosofi og humaniora... alt er adskilt. Men det er mye mer interessant å se alt sammen i forhold til hverandre og merke seg sammenhengene. Det beste plattformen som BEK kan gi oss, er selvtillit og muligheten til å tenke sammen, utforske forholdet mellom det vi holder på med, og spørsmål og aspekter i samfunnet, og finne måter å nå frem til publikum. Gjennom kunst.” Anne Marthe Dyvi, 2020

I 2013 fikk Apichaya (Piya) Wanthiang Kulturrådets ettårige stipend for å arbeide som aspirant ved BEK, som del av deres ordning for å støtte unge kunstnere. Hun var nyutdannet fra Kunst- og designhøyskolen i Bergen, og arbeidet med installasjoner som kombinerte maleri, tredimensjonale strukturer, video, lyd og andre medier.

“For meg var det viktig at de som jobbet her, hadde stor nok frihet til å bygge opp under egne nettverk og interesser og fortsette å gjøre ting som var relatert til deres eget arbeid. Stillingene var på 50 % eller enda mindre, så hvorfor skulle de arbeide et slikt sted hvis de ikke kunne ha kunstnerisk nytte av det? Jeg bygde opp en inn-og-ut-struktur av folk som fikk

utstyr og råd, en pulserende omvekslende gruppe kunstnere som var interessert i BEK. Det betydde mye for meg fordi det bidro til å befeste BEK i det lokale kunst- og musikkmiljøet. Jeg tror at grunnleggerne og bidragsyterne våre var enige med meg i at det viktigste ikke var at vi sa at vi var nødvendige, men at de som trengte oss, sa det. Etter hvert mistet vi neddene som pleide å komme hit for å utvikle noe 'merkelig'. Med det mistet vi den delen av BEK som bare var interessert i noe helt spesifikt, noe som stod mye sterkere de første ti årene og som dessuten utgjorde grunnlaget

for BEK og utviklingen her den første tiden. Det ble veldig annerledes. Når man ser det utenfra nå, uten å forstå historien bak, ser man at utviklingen av kunstneriske prosjekter og utviklingen av nyttige verktøy til kunstneriske prosjekter er redusert, mens antallet samarbeidsprosjekter har økt. Man kan lett komme til å tro at BEK bare er blitt en deltager, men det er ikke tilfelle. Det ligger en historie bak som er knyttet til åpenhet for samarbeid, i tillegg til at virksomheten måtte være akseptabel innenfor finansieringsrammene.”

Lars Ove Toft, 2020

SONISK UTFORSKING

I sitt andre tiår fortsatte BEK praksisen med lydforskning i flere forskjellige retninger som komposisjon, installasjoner, ambisonics, instrumentbygging og lyddesign, deriblant bestillingsverk.

“Med tanke på hvordan BEK jobbet med kunstnerisk forskning, var en veldig viktig del av min jobb å se hva som foregikk: For å se hva folk rundt BEK jobbet med, hvor vi hadde potensielle til å gå inn i samarbeid, og se om

vi kunne tilrettelegge for og støtte opp under mer langsiktige ting som involverte mer enn ett menneske, ett prosjekt, noe som virkelig bygde seg opp over tid.” Trond Lossius, 2020

Våren 2010 hadde Pascal Baltazar og Bjørnar Habbestad i samarbeid med Benjamin Maumus premiere på verket *Unruhige Räume* på Journées Électriques-festivalen i Albi i Frankrike. Kunstnerne beskrev verket som hørespill for historiske bygninger, publikum, høyttalere, mikrofoner og tre elektroakustiske utøvere. Dette var et bestillingsverk fra BEK og GMEA (Centre National de Création Musicale), og utgangspunktet for verket var å kombinere høy grad av performative handlinger med en romlig realisering av lydlandskapet. Som del av prosessen ble det lagd en rekke elektroakustiske instrumenter: Respirator for å legge til rette for lydsyntese og samhandling mellom SuperCollider og Habbestads tverrfløyte, sanntidskomposisjonsmiljøet Z basert på Max/MSP og MSpace, et multiberøringsgrensesnitt for Max. Den norske premieren fant sted på Borealis-festivalen i mars året etter.

BEK var også i direkte kontakt med de som arbeidet i det populære programmeringsmiljøet for sanntidsbehandling av lydsyntese og algoritmiske komposisjoner, SuperCollider. Høsten 2010 arrangerte BEK en workshop i Modality, et verktøy for å lage instrumenter i SuperCollider. Det var blitt utviklet av Jeff Carey og Bjørnar Habbestad, og i utgangspunktet var det et forsøk på å forene forskjellige protokoller (HID, MIDI og OSC). Alberto de Campo, Wouter Snoei, Marije Baalman og Trond Lossius er blant de andre inviterte deltagerne. Workshopen var det første større møtepunktet i forbindelse

med Modality, og ble fulgt opp av en ny workshop i november 2013. Med tiden ble Modality utviklet til å bli et verktøysett for å støtte elektroniske live-performanser.

“Den kunstneriske utviklingen til Bjørnar Habbestad var virkelig bemerkelsesverdig. Den gangen var han hovedbrukeren av SuperCollider på BEK, og han var involvert i et nettverk av andre kunstnere i Norge som holdt på med SuperCollider. Han kom langt med å utvikle ting sammen med Jeff Carey, men hadde utfordringer med infrastrukturell støtte. Jeg delte mine erfaringer med utviklingen av

Jamoma med ham, der vi hadde et meget produktivt internasjonalt team som oppnådde mye med svært lite penger. BEK hjalp ham med å tilrettelegge for at han kunne samle noen av dem som jobbet med dette i samme rom hvor de kunne dele det de jobbet med, diskutere behov og ønsker. Det gjorde vi for å skape muligheten til å bygge opp et produktivt miljø rundt dette.” Trond Lossius, 2020

Et annet verktøy, OpenMusic, et visuelt programmeringsspråk for datamaskinassistert komposisjon utviklet ved IRCAM, Paris, ble introdusert for BEKs miljø av komponist og forsker Anders Vinjar med en workshop i slutten av 2013. Programvaren ble på denne tiden overført til Linux, og i den forbindelse fikk Vinjar i oppgave å skape et ambisonisk verk som skulle presenteres året etter. BEK bestilte også to korte verk av to av deltagerne på workshopen, Jostein Stalheim og Marcus Davidson, og verkene ble fullført i løpet av et år. Senere, i november 2015, holdt IRCAM-utviklerne en OpenMusic-workshop på Norges Musikkhøgskole i Oslo, der flere kunstnere fra Bergen deltok.

Prosjektet *Sonic Interaction Design* involverte BEK i sin forskning på bruken av interaktiv lyd i kunst, musikk, design og forskning arrangeres. Det fireårige forskningsprosjektet finansiert av EU kulminerte i en utstilling kuratert av Trond Lossius (BEK) og Frauke Behrendt (Anglia Ruskin University, Cambridge), produsert av BEK og vist på Norsk Teknisk Museum i Oslo sommeren 2011. Elleve verk ble valgt ut fra over hundre innsendte forslag til utstillingen, og i tillegg ble det bestilt et verk fra Espen Sommer Eide, som lagde et multi-touch musikkinstrument i form av en app. Anslagsvis 30 000 mennesker besøkte utstillingen.

BEK har en lang tradisjon for arbeid innen surroundlyd, inkludert det å utvikle understøttende programvareplattformer som Jamoma. Det er imidlertid få kunstnere som jobber med ambisonics i Norge og internasjonalt. I sitt andre tiår, slo BEK seg sammen med Lydgalleriet og Borealis for å tilby sjeldne workshoper, gjøre bestillingsoppdrag og skape konsertmuligheter for både etablerte komponister og yngre kunstnere. Drivkraften bak konsertserien Multi var opprinnelig Lydgalleriet, som ønsket å ta i bruk utstyret sitt i en periode da galleriet måtte redusere utstillingsprogrammet på grunn av økonomiske problemer. Natasha Barrett var den første kuratoren for serien, som senere fikk følge av Trond Lossius og flere andre.

“Da økonomien til Lydgalleriet kollapset i 2012, hadde vi ikke lenger penger til programmering og utstillinger, men vi hadde mange høytalere og tilgang til Østre. Bjørnar Habbestad fikk en idé om ambisonisk

lyd, og 'siden vi har alt sammen, kan det bli billig'. Til sjuende og sist ble det verken enkelt eller billig, men vi fikk økonomisk støtte og klarte å arrangere noen konserter.”

Roar Sletteland, 2020

I juni 2014 ble en 24-kanals høyttalerrigg installert på Østre over Lydgalleriet, og på programmet stod verdenspremierer på verk av Natasha Barrett og Anders Vinjar og norgespremierer på verk av Åke Parmerud (Sverige), Ludger Brümmer (Tyskland) og Fernando López-Lezcano (USA). Vinjars verk *Aria ex aria* var et bestillingsverk fra BEK og ble lagd i programvare med åpen kildekode. I oktober samme år hadde to bestillingsverk fra BEK premiere på Østre som del av Ekko-festivalen. Asbjørn Blokkum Fløs verk *Analogikk* for analog elektronikk og fire musikere, utviklet siden 2010, ble fremført av Blokkum, Maja Solveig Kjelstrup Ratkje, Alexander Rishaug og Hild Sofie Tafjord. Gitaristen og komponisten Stephan Meidell og multimediasculpør Birk Nygaard presenterte *Dialogues*. I mars 2015 kom Multi-konsertene i ny utgave som del av Borealis. Verkene som ble presentert inkluderte de av Thorolf Thuestad (for 27 høyttalere), Natasha Barrett, Rebecka Sofia Ahvenniemi og Bethan Parkes. I desember det samme året holdt BEK en workshop i kringlyd for komponister og lydkunstnere, som fikk følge av nye Multi-konsserter på Lydgalleriet. Her ble et nytt verk av Trond Lossius og tidligere verk av Joseph Anderson og den fransk-syriske kunstneren Julia Hanadi Al Abed, presentert.

For å gjøre det mer tilgjengelig for kunstnere å arbeide med ambisonics, samarbeidet Lossius høsten 2014 med Joseph Anderson fra The Center for Digital Arts and Experimental Media (DXARTS) ved University of Washington om å overføre programvareverktøyet for ambisonics (ATK) fra SuperCollider til Reaper, som er en annen programvare for lydredigering. ATK for Reaper³⁹ ble tatt i bruk av kunstnere, musikere og komponister i konserter med omsluttende lyd, performanser og installasjoner internasjonalt, også i konsertserien Multi. Lossius var også med på å utvikle SpatDIF, et filformat for å beskrive og lagre verk som bruker omsluttende lyd.

PULSERENDE BILDE

BEK var ikke mindre aktive i samproduksjoner av videobaserte verk⁴¹, installasjoner og utstillinger. I samarbeid med Maia Urstad og Stiftelsen 3,14 produserte BEK utstillingen *Contemporary Artists from South Africa* for 3,14 sommeren 2010. Utstillingen inneholdt en installasjon av Hobbs & Neustetter og en flerkanals lydinstallasjon av James Webb, begge laget i Norge. Videoprogrammet bestod av åtte videoverker av forskjellige kunstnere og animasjonsfilmer av Cameron Platter.

Høsten 2012 kuraterte og produserte BEK utstillingen *The Ritual of Walking in a Circle* i samarbeid med Lydgalleriet på Galleri S12 i Bergen. Utstillingen presenterte Kjersti Sundlands videoinstallasjon *Enduring Portrait* (2008),⁴⁵ som viser en kvinnes gradvise aldriingsprosess, Ellen Røeds video *Elektra*⁴⁴ basert på vulkansk aktivitet på Popocatépetl og Anne Marthe Dyvis nye videoverk *I/Jeg*.

Den interaktive installasjonen *Moviestar*⁴⁶ av Marieke Verbiesen ble vist på Kunst- og designhøyskolen i Bergen som del av Meteor-festivalen høsten 2013. Verket, som var produsert i samarbeid med BIT-Teatergarasjen og BEK, brukte klassisk film, animasjon, robotikk, lyd og bevegelsessporing for å simulere en filmscene der publikum spilte hovedrollen. De befant seg på et filmsett, omgitt av kameraer, lys i et green screen-studio, og ble projisert inn i en verden med monstre, UFO-er og surrealistiske hendelser de kontrollerte ved hjelp av bevegelser foran kamera.

På vegne av BEK, kuraterte Apichaya Wanhiang utstillingen *I Love Your Manners Full of Deceit* på galleriet KNIPSU i januar 2014, med verk av nye, unge kunstnere. I april samme år viste Wanhiang, med støtte fra BEK, sin omsluttende installasjon *Without Waiting for Her Reply*⁴²⁻⁴³ på Visningsrommet USF. Prosjektet utforsket den muntlige og kroppslige historiefortellingskulturen i landsbyen i Nordøst-Thailand der kunstneren vokste opp, og dreide seg rundt en livesending fra soloppgangen over et landlig landskap som publikum kunne betrakte på kveldstid i Bergen. Installasjonen var innrammet av trekonstruksjoner som minnet om thailandske tradisjonelle hvilehus på rismarkene og inneholdt videoer og sanger fra dagliglivet. Elektronikken til installasjonen var utviklet av Roar Sletteland og Sindre Sørensen.

I tillegg kuraterte Anne Marthe Dyvi på vegne av BEK kunstprogrammet for Solund Lyskunstfestival i november 2014. Der presenterte Viel Bjerkeset Andersen, HC Gilje og Ellen Røed stedsspesifikke verk.

BLANDING AV SJANGRE PÅ OG UTENFOR SCENEN

Mellom 2011 og 2015 kuraterte Espen Sommer Eide og Anne Marthe Dyvi en rekke arrangementer, *RAD*, som førte forskjellige sjangre og disipliner sammen. De presenterte ikke bare mangfoldet i BEK-miljøet, men skapte også uventede situasjoner som åpnet for nye perspektiver ved å bruke stedet der kunsten ble skapt.

“*RAD* handlet om å være der, å undersøke hva som foregår her og nå. Espen og jeg deler en interesse for poetikk – kunstens essens – og det var viktig for oss å hente inn det aspektet til BEK, for det blir ofte lagt for mye vekt på kabler og maskinvare, når det faktisk dreier seg om kunst og menneskets natur. I *RAD* gjorde vi stor plass for det.” Anne Marthe Dyvi, 2020

Det første arrangementet i serien fant sted i det nyetablerte kunstnerdrevne galleriet KNIPSU i Bergen sentrum. Filosofen Steinar Bøyum reflekterte over begrepet “serie” som konsept og tok utgangspunkt i 1500-tallsforfatteren Rabelais’ idé om rå latter. Sommer Eide presenterte lyden av døde språk. Ellen Røed holdt en performance for vitenskap, sarabande og harpe⁴⁸. Maia Urstad holdt radiokonserten *23 Uhr in Deutschland, Las cinco de la mañana en Madrid, Hilversum 16:00, Saint Johns 7:30 while 7:00 in Nova Scotia*.

Det andre *RAD*-arrangementet fant sted på hytta til Knut Vaage i Sunde i Kvinnherad sør for Bergen.⁴⁹ De inviterte musikerne/kunstnerne Knut Vaage, Trine Hylander Friis, Signe Lidén, Alog/Espen Sommer Eide, Dag-Are Haugan, Sigbjørn Apeland og Anne Marthe Dyvi improviserte sammen, deklamerte dikt av Ragnvald Vaage og serverte mat. Både publikum og utøvere overnattet der.

RAD #3 var viet til litteratur, kunst og jus og dreide seg om 0-dokumenter, en betegnelse i norsk offentlig administrasjon for dokumenter som tredjeparter ikke får innsyn i.⁴⁷ Arrangementet fant sted inne i Bergen tingrett. Programmet bestod blant annet av et foredrag av Bjørn Ekeland fra en forskningsgruppe for jus, retorikk og litteratur ved Universitetet i Bergen, en performance av Trine Falch, fotografier av Julie Lillelien Porter, et hørspill av Nicholas Møllerhaug og en performance av Alwynne Pritchard, Thorolf Thuestad og Claire Zakiewicz.

“RAD dreide seg i stor grad om de stedene der arrangementene ble holdt. Det føles kanskje mer rituelt hvis man kaller dem ‘funnsteder’ eller ‘åsteder’. Retts-salen som var en del av *RAD #3* var for eksempel interessant. Det ble kalt *NULLDOKUMENTET*, som en referanse til rettssystemets klassifisering av konfidensielle dokumenter som blir holdt utenfor offentlige rettsaker, og det utforsket hvordan samfunnet kan tolkes gjennom måten dette systemet fungerer på. Retten gjen-speiler teatret til punkt og prikke: anklagere blir kalt ‘actors’ – ‘skuespillere’/aktorer – og historisk ble teatre og rettsaler utviklet på samme tid. *NULLDOKUMENTET* utforsket ‘hva

er sannheten?’, ‘hva er et dokument?’ og ‘hvor viktig er kunsten for å forstå virkeligheten (og vice versa)?’ Visuelt og estetisk var det interessant å se hvordan arrangementet utspilte seg i form av et panoptikon som gjorde det mulig å se rettsstrukturen og hvordan den fungerte.

RAD #4 foregikk i Bergen skolemuseum og var en 12 timer lang kontinuerlig forestilling. Også her var åstedet nøkkelen: mye av innholdet var hentet fra museet, og ‘stykkene’ stilte spørsmål ved skoledokumenter, skolens rolle i samfunnet, utdanning, kunst og estetikk.” Anne Marthe Dyvi, 2020

RAD #4 utforsket høytlesing som kunstform og fant sted på Skolemuseet i Bergen.⁴⁶ Programmet omfattet høytlesing av tekster valgt ut av en rekke inviterte opplere, foredrag, lyd, musikk, mat, performative tilnærminger, poesi og film. Blant bidragsyterne var Anne Margrethe Konow-Lund, Julie Lillelien Porter, Yngve Pedersen, Kristin Tårnesvik, Steinar Bøyum, Trond Søbstad, Ole Mads Sirks Vevle, Espen Sommer Eide og Anne Marthe Dyvi.

RAD #5: Overgangen utforsket veien mellom lys og mørke, objekt-het og flatthet, lyd og stillhet. Arrangementet fant sted i lokalene til Fortidsminneforeningen i Bergen. Utgangspunktet for performansen til Mari Kvien Brunvoll, Kristin Tårnesvik og Espen Sommer Eide, var trykkplater brukt i lærebøker på begynnelsen av 1900-tallet som presenterte et nytt klassifiserings-system for planter av Emil Korsmo.⁵¹ Andre bidragsytere var Lasse Årikstad, Lona Hansen, Steinar Bøyum, Apichaya Wanthiang, Tolga Balci og Anne Marthe Dyvi.

*RAD #6, Frihet, samspill, isolasjon*⁵⁰ fant sted på Fløyen over Bergen i forbindelse med lanseringen av en LP-plate fra *RAD #2* i 2011, der kunstnere og publikum trengte seg sammen inne i hytta til komponisten Knut Vaage.

Til den siste i rekken av *RAD*-arrangementer, *Norsk retorikk*, inviterte Sommer Eide og Dyvi 50 forskere, kunstnere og forfattere til å bidra til en manual over norsk oljeretorikk. Fanzinen ble publisert i et opplag på 300 kopier og lansert på Hordaland kunstsenter.

REFLEKSJON

I anledning BEKs 15-årsjubileum i 2015 var det tid for refleksjon. Gjennom året utga BEK tre e-bøker redigert og designet av Apichaya Wanthiang. Thorolf Thuestad og Roar Slettelands *Kollisjonsindeks – It's Magical and Strange, but it's just Natural* er en samling intervjuer, dokumentasjon og materiale fra et prosjekt som utforsket marginene mellom installasjon og performativ kunst. Espen Sommer Eides *Language in Time*

baserer seg på foredraget han holdt i forbindelse med utstillingen sin i Bergen Kunsthall i 2013. Den tredje boken, *On Balancing* av Ellen Røed, gir innsikt i et kunstverk som et performativt system i utvikling, stilt ut av Røed og Christian Blom i Rom8 under Borealis-festivalen i 2012.

I samarbeid med Dušan Barok, som driver internettplattformen Monoskop.org og som bodde i Bergen på dette tidspunktet, organiserte BEK den tredelte seminarserien *The Extensions of Many* om medieestetikk. Tittelen er et ordspill over Marshall McLuhans forståelse av media som utvidelser av mennesket, og seminarserien satte seg fore å tenke nytt om medialitet fra ikke-antroposentriske perspektiver. Temaene spente fra lydkunst til rytmeteori, gjennom utviklingen av narrativer om multimediesystemer i samspill mellom bibliotekkunnskap og fredsaktivisme, til forholdet mellom videokunst og økologisk krise. Foredragsholderne var blant andre Ina Blom (Universitetet i Oslo), Florian Cramer (Willem de Kooning Academy i Rotterdam), Knut Ove Eliassen (NTNU i Trondheim), Olga Gorjunova (University of Warwick), Aud Sissel Hoel (NTNU i Trondheim), Eleni Ikoniadou (Kingston University i London) og Femke Snelting (Constant i Brussel).

OMKALIBRERING OG RENOVERING

I midten av 2010-årene ble det klart at finansieringen av elektronisk kunst var i ferd med å ebbe ut. Situasjonen fikk mange organisasjoner på feltet til å stille seg eksistensielle spørsmål og utløste forsøk på å styrke den institusjonelle siden ved organisasjonene. Etter 20 år påpekte Kulturrådet overlappinger med andre støtteordninger og la i 2018 ned sin støtteordning for kunst- og teknologiprosjekter, KNYT (Kunst og ny teknologi). Midlene ble overført til fagområdet for visuell kunst.

Dette var også en periode hvor BEK behøvde å redefinere og bekrefte sin plass som institusjon. Det rådet enighet om at ny teknologi var blitt allestedsnærværende i alle kunstformer, så vel som i samfunnet, politikken og hverdagslivet. BEK tjente som møtested og tilrettelegger for nye forbindelser, men ønsket også å legge vekt på temaer som identitet, globalisering/nativisme, overvåking og økologi, og samtidig tenke på og med teknologi. Som del av denne prosessen startet i 2016 arbeidet med å renovere BEKs lokaler for første gang siden sent på 1990-tallet. Lars Ove Toft, Trond Lossius og Anne Marthe Dyvi var ansvarlige for prosessen, som innebar å tenke nytt rundt bruken av lokalene og å søke finansiering til prosjektet. Støtte til produksjoner fortsatte å være BEKs prioritering. Hvordan lyd- og videostudioene brukes ble justert, slik at langsiktig produksjon og sammenhengende arbeidsopphold for kunstnere ble prioritert.

Da BEK gjenåpnet i januar 2019 etter en tre måneder lang oppussing i regi av 3RW arkitekter, ble anledningen benyttet til en to uker lang feiring kuratert av Anne Marthe Dyvi. Paul Johannessen ledet et "lynkurs i filmskaping", Kjersti Sundland diskuterte elektromagnetisk stråling i kunst og tanke, Sabine Popp holdt et performance-foredrag om kunstnerisk bruk av alger, objekter og kroppen, Siri Austeen og Espen Sommer Eide snakket om postsannhet i lydkunst og Else Olsen S, John Hegre, Brita UT og Andrea Urstad Toft holdt performancer. Åpningsukene ble en publikumssuksess som BEK fortsatte å arrangere i januar de kommende årene.

“Hensikten med renoveringen var å gjøre BEK til en plattform for deling, ikke bare for individuell kunstnerisk

læring. BEK må være noe mer enn som så, mer enn én-til én-utvikling.”
Anne Marthe Dyvi, 2020

Staben på BEK gikk også gjennom endringer. Høsten 2016 begynte Vilde Salhus Røed som informasjonsansvarlig. Hun har en mastergrad fra Kunst- og designhøyskolen i Bergen og har arbeidet med forskjellige organisasjoner, deriblant har hun vært styreleder i BKFH. Tidlig i 2017 gikk kunsthistorikeren Marit Paasche inn som styreleder i BEK. Hun var tidlig opptatt av videokunst, og så et særlig stort potensial for BEK til å utvide med hensyn til kunst, teknologi og samfunn og med å nå ut til nye publikumsgrupper. Høsten 2019, etter ni år i BEK, forlot Anne Marthe Dyvi organisasjonen for å konsentrere seg fullt og helt om egen kunstpraksis. Åse Løvgren begynte som prosjektutvikler i BEK. Hun er utdannet ved Kunst- og designhøyskolen i Bergen og har, i tillegg til mange andre initiativer, vært del av den kunstneriske duoen Rakett sammen med Karolin Tampere. Løvgrens rolle i BEK gikk ut på å initiere og produsere kunstprosjekter. Det første av dem var det store avslutningsarrangementet for Future DiverCities-prosjektet.

Mot slutten av 2020 innledet BEK et nytt kapittel –vårt nåværende kapittel– da kuratoren og produsenten Maria Rusinovskaya tok over som ny leder. Maria er godt kjent i miljøet og har med seg mange års erfaring fra arbeidet som kurator for *Live Programmes* ved Bergen Kunsthall og som kunstnerisk prosjektleder for Pikene på broen.

“Jeg må virkelig si at endringen i kjønnsbalansen er en stor suksess. Nå er det rom for flere historier, flere måter å se på ting.” Anne Marthe Dyvi, 2020

“Stillingen min som informasjonsansvarlig var en ny stilling, og del av en strategi for å gjøre BEK mer synlig. Offentlig finansiering hadde vært rettet mot kunst og ny teknologi en stund, men dette var i ferd med å ebbe ut. Hvis BEK skulle fortsette med å gjøre sin gjerning – jobbe med kunstnere og utvikle prosjekter – måtte ‘community’-følelsen vike for en mer institusjonell versjon. Denne prosessen begynte noen år før jeg begynte her i 2016. Det skjedde vel også av hensyn til de ansatte ved BEK, så de skulle få mer struktur og rutiner i arbeidshverdagen og ikke slite seg ut på lang sikt. Folk som jobber her nå, er fremdeles kunstnere og holder på med sine egne prosjekter, med interesser relatert til jobben sin på BEK.”

Vilde Salhus Røed, 2020

“Før jeg begynte å jobbe på BEK i 2019, var jeg gjestekunstner her for omtrent tre år siden mens jeg jobbet med en video. Jeg oppdaget at dette er et fantastisk sted å være. Her er det veldig engasjerte mennesker som jobber med interessante ting. Jeg er ikke en ‘elektronisk kunstner’, jeg har ikke det som et definert felt. Men da jeg jobbet som produsent for Pikkse ved BEK i midten av 2000-årene, fikk jeg en slags åpenbaring i forhold til dette feltet da jeg arbeidet med søknader om finansiering. I søknadene skrev jeg om kunst og ny teknologi, og først da gikk det opp for meg hvor fascinerende dette feltet er. Jeg har alltid vært interessert i forholdet mellom kunst og forskjellige strukturer i samfunnet, politikken, osv., og det føltes om ny teknologi kanskje er det mest interessante en kan jobbe med fordi det går rett til kjernen av det som foregår, hva som står på spill, akkurat nå: spørsmålene om ny teknologi og hvordan teknologi påvirker og griper inn i hverdagslivet.” Åse Løvgren, 2020

“Første gang jeg hørte om BEK, var på begynnelsen av 2000-tallet, da jeg og Espen Sommer Eide drømte om å lage en russisk versjon av Trollofon-prosjektet i Murmansk i Russland, der jeg var produsent og kurator ved kunstmuseet i Murmansk. Etter at jeg flyttet til Norge i 2007, fikk jeg kontakt med PNEK og Per Platou, og jeg dannet meg et større bilde av det norske miljøet for elektronisk kunst

slik det var den gangen. Jeg fikk en følelse av at BEK var et hvitt tårn i tåken som helt spesielle prosesser og forbindelser strømmet ut fra. Jeg tror jeg var på BEK første gang for å besøke atelieret til Espen i Bergen i 2014 – hvis jeg skal være ærlig, virket alt litt mystisk den gangen, men det var åpenbart for meg at dette var et sterkt kreativt miljø.”

Maria Rusinovskaya, 2021

OMGITT AV LYD

I andre halvdel av 2010-årene fortsatte BEK å legge vekt på å støtte miljøets interesser på lang sikt, da særlig med tanke på lyd. BEK så det som sin rolle å tilrettelegge for samarbeid i form av bestillingsverk, workshoper og gjestekunstnere, enten det gjaldt surroundlyd, feltoptak, instrumentbygging eller å lære å bruke nye verktøy.

Flere nye ambisonics-verk ble bestilt for Multi-serien, i samarbeid med Notam, Borealis og Electric Audio Unit. Våren 2016 presenterte Anders Vinjar, Kari Telstad Sundet, Julian Skar og Mia Marlen Berg nye verk for det omsluttende lydsystemet på Østre som del av Borealis-festivalen. På høsten samme år fremførte Niilas⁴⁰ og Bethan Kellough sine verk på ambisonics-riggen under Ekko-festivalen. Våren 2017 ble fire nye musikalske verk for Multi-riggen presentert på Østre under Borealis-festivalen. Tolga Balci og Jacqueline George presenterte 'surround'-debutene sine, Craig Wells' verk kombinerte live elektronikk og surroundlyd og Yvette Janine Jackson presenterte en radioopera i surroundlyd.

I 2018 initierte BEK det som ble lydfilmprosjektet *Reality-based Audio Workshop: Mongstad* i samarbeid med lyd-etnografen Ernst Karel fra Harvard Sensory Ethnography Lab. Prosjektet ble utviklet gjennom en workshop for en gruppe erfarne lydkunstnere. Gruppen besøkte industriområdet Mongstad nord for Bergen for å gjøre lydopptak på stedet og følge CO₂-gass fra raffineriet gjennom CO₂-fangstanlegget – som tidligere statsminister Jens Stoltenberg kalte Norges “månelanding” – til en algeplantasje der CO₂ blir brukt i dyrkingen av spiselige alger. Denne sirkulære banen til CO₂ ble brukt som symbol på et av de største problemene Norge står overfor i dag, et problem som omfatter både landets fortid og fremtid. Året etter presenterte workshop-gruppen resultatet på Cinemateket i Bergen under Borealis-festivalen. Samme høst dro gruppen til Struer i Danmark for å undersøke problemstillinger knyttet til bruk av landområder og endringer i landskapet grunnet digital, global kommunikasjon, og holdt derpå i fellesskap en improvisert performance under lydfestivalen Struer Tracks. Deltagende kunstnere i gruppen inkluderer Signe Lidén, Alexander Rishaug, Bodil Furu, Rune Søchting, Yngvild Færøy, Jiska Huizing, Siri Austeen, Joakim Blattmann, Espen Sommer Eide, Ernst Karel, Halla Steinunn Stéfansdóttir og Eduardo Abrantes.

Det ble også arrangert andre workshoper på BEK. I perioden 2017-2018 holdt Tijs Ham diskusjons- og workshopserien *Mod/All* som fokuserte på å utvikle kunstneriske visjoner innen teknologiutvikling. Serien svarte på et oppfattet behov for å komme à jour med den stadige utviklingen innen teknologi for live lyd. Tidlig i 2020 fasiliterte kunstneren

og komponisten Luke Fishbeck fra California en workshop i maskinlæringsteknikker for kreativt arbeid med lyd.

Espen Sommer Eide tok sine undersøkelser av å bygge håndholdte musikkinstrumenter til en ny dimensjon. Våren 2017 fremførte han sammen med Signe Lidén *Vertical Studies: Acoustic Shadows and Boundary Reflections II* på en tidligere militærbase utenfor Bergen, som del av Borealis-festivalen. Innsiden av den 15 meter høye kanonen gjorde nytten som vertikalt feltlaboratorium, der kunstnerne brukte lyd lagd fra vindfangerinstrumenter og fuglesang i forskjellige høyder i atmosfæren. Vertikale teleskoper med høyttalerelementer gjorde det mulig for dem å spille lyder i hele den vertikale akse i rommet. Publikum befant seg på ulike nivåer og kunne bevege seg oppover og nedover i laboratoriet.

BEK deltok også i Tarek Atouis prosjekt *Within*, som utviklet nye musikkinstrumenter til den andre utgaven av kunsttriennalen Bergen Assembly høsten 2016. Prosjektet utforsket hørselsmangfoldet og hvordan døvhet kan gi oss en ny forståelse av utføringen av lyd og musikk, romlyd og instrumentering. Instrumentene ble installert i det tomme svømmebassenget i Sentralbadet i Bergen sentrum og brukt av inviterte deltagere i performanser. Sommer Eide utviklet instrumentet Ouroboros i samarbeid med døve utøvere og utøvere med forskjellige hørselsnivåer. Instrumentet bestod av spesiallagde mikrofoner, pedaler og høyttalere. Kari Telstad Sundet og Trond Lossius utviklet programvare for FELT, en lydsampler man kunne spille på ved hjelp av trykksensitive tekstilpaneler. Alle tre deltok også i en performance i det tomme bassenget.

Med tanke på gjesteopphold, arrangerte Marieke Verbiesen mellom 2017 og 2019 en serie 10-dagers opphold kalt *Studio Sessions*. Der ble to musikere med ulik musikalsk bakgrunn invitert til å samarbeide i BEKs lydstudio for å lage en ny komposisjon, som også skulle presenteres – på en eller annen måte. Parene som deltok var filmskaperen og elektronika-musikeren Carsten Aniksdal og bassgitaristen og komponisten James Welburn, elektronikamusikeren Adam Parkinson og komponisten og artisten Tine Surel Lange, synth-musikeren Helene Rickhard og chiptune-musikeren Gareth Morris, og musikeren og artisten Eva Pfitzenmaier og Tom Verbruggen/toktek, som bygger elektroniske instrumenter.

BLANDET BILDE

BEK har støttet mange videoproduksjoner, som for eksempel filmen *Oilers*, laget av Anne Marthe Dyvi sammen med Massimiliano Mollona fra kollektivet freethought for Bergen Assembly i 2016. Den 30 minutter lange filmen gransker den norske oljeøkonomien sett med arbeidernes øyne. Hele det foregående året, da konjunkturedgangen hadde alvorlige følger for arbeidsmarkedet, fulgte de to kunstnerne arbeidere som bygde en offshore-plattform på skipsverftet Kværner Stord og deres tro på fremtidsutsiktene i en sektor i nedgang. Samme år ble Sara Rajaeis kortfilm *In the Gaze of Panoptes* vist i galleriet ved 3,14. Verket viser livsreisene til 15 innbyggere i Bergen fra forskjellige deler av verden.

Sent i 2016 holdt BEK seminaret og workshopen *The Material in the Immaterial*, organisert av Sara Santos og Dyvi, for kunstnere som jobber med video. Seminaret tilrettela for at deltagerne skulle dele og diskutere egen praksis, og Julien Maire ledet workshopen som handlet om sanntidsmanipulasjon av video og grafikk. I samarbeid

med Bergen Offentlige Bibliotek, arrangerte BEK i 2017 en rekke workshoper om teknologi og håndverk – *Digicraft* – rettet mot unge mennesker. Jan Willem Hagenbeek og Steven Pickles holdt en workshop i DIY-instrumenter, Raquel Meyers om digitalt broderi og Rosa Menkman om “datamoshing” og glitch-kunst.

Som respons til nedstengning av samfunnet som følge av situasjonen med koronaviruset, lanserte BEK høsten 2020 nettforedragsserien *Blended Reality* i samarbeid med Office of Life + Art (OLA). Programmet bestod av, blant flere, Elizabeth LaPensées foredrag om urfolk-ledede spill og tegneserier og Laura Allcorn fra Institute for Comedic Inquiry som snakket om humor som kunstnerisk strategi.

SCENE UTEN GRENSER

Performancekunst fortsatte å være et av BEKs viktigste satsningsområder ved siden av lyd og video. I andre halvdel av 2010-årene var det flere av BEKs samproduksjoner som utmerket seg:

Våren 2015 presenterte dramatikerene Jingyi Wang *Static Theatre: Those That Have Been Left Behind* på Studio USF. Verket utforsket grensene for teater som kunstform ved å presentere verk av inviterte bergensbaserte kunstnere i en stille performance uten utøvere. Året etter hadde operaen *Tycho Brahe*, skrevet og regissert av Ursus productions (Sigurd Fischer Olsen, Lena Buchacz og Roar Sletteland), premiere på Grand Bergen. Handlingen dreide seg om dødsfallet til den danske astronomen Tycho Brahe i Praha og fant sted i en verden der den moderne vitenskapen var i sin spede begynnelse. I 2017 ble sceneproduksjonen *Blind Spot: Staring Down the Void* av Karen Kipphoff, Trond Lossius og andre presentert på Akademi for scenekunst i Fredrikstad og BIT Teatergarasjen i Bergen. Verket så nærmere på den blinde flekken som sensorisk fenomen.

BYENS SKJULTE HISTORIER

Gjennom andre halvdel av 2010-årene var BEK del av det fireårige prosjektet Future DiverCities som fokuserte på kunst i urban sammenheng og innbyggernes medvirkning til å forme byen. Prosjektet var finansiert gjennom EUs Kreativt Europa-program, og var et samarbeid med ni andre organisasjoner på kontinentet. BEK sin deltagelse i prosjektet ble ledet og utviklet av Anne Marthe Dyvi. I årene som kom, deltok en rekke kunstnere fra BEK-miljøet i workshoper og festivaler arrangert gjennom dette nettverket.

“Jeg ser på BEK som en innovasjon, men som har sine begrensninger. BEK er bare en liten organisasjon, og jeg ønsket at vi skulle bli påvirket av noe større. Da jeg begynte i BEK, hadde det nettopp vært regjeringsskifte, og vi kunne se at de kulturelle kuttene i Europa også påvirket Norge. Mediekunst er et globalt felt, så vi må være en del av det og lære av hvordan andre

organisasjoner verden over håndterer finansielle endringer.

Det er positive og negative sider ved Kreativt Europa-programmet, men de gode aspektene mener jeg ligger i en sterk tillit til kunsten og en eksperimentell holdning til det å arbeide med ulike miljøer i samfunnet og tilknytte seg publikum. Future DiverCities

var en god plattform for større prosjekter og arbeid med nye publikum. Som for eksempel prosjektet *Survival Kit for the Age of Technology*, som bunnet i følelsen av 'katastrofe-tretthet': Hvordan skal vi overleve forholdet vi har til teknologi? Ikke bare gjelder dette folk med tilknytning til BEK-miljøet, men hvem som helst – alle vi passerer på gaten. Jeg har mye kunnskap om teknologi, men det er store hull i kunnskapene mine, hull

jeg tror jeg deler med de fleste. Derfor arrangerte vi et seminar med tre teknologiekspertene og ba dem om å dele tanker og råd om hva vi trenger å vite for å overleve tiden vi lever i. Det var interessant og relevant å ta dette opp i kunsten, noe vi hadde lært i *RAD* tidligere: Når man drøfter komplekse spørsmål innenfor kunstneriske rammer, gir det andre svar enn ellers.”

Anne Marthe Dyvi, 2020

I 2018 ble seminaret *Survival Kit for the Age of Technology* holdt på Bergen Offentlige Bibliotek. Foredragsholderne Knut Melvær, Kjetil Rommetveit og Jill Walker Rettberg, alle fra Universitetet i Bergen, fordypet seg i terminologi, tekniske duppeditter og kommunikasjonsvaner i forbindelse med den teknologiske utviklingen. Et år senere ble det holdt en workshop med samme tema, og som resulterte i en videobok med bidragsyterne Michael Ang, Rocio Berenguer, Samuel Brzeski, Stine Gonsholt, Yana Gorbalenya, David Guez, Tarik Hindic, Paul Johannessen, Åse Løvgren, Linda Kronman, Vilde Salhus Røed, Sara Salamon og Andreas Zingerle.

“Midt i Future DiverCities-prosjektet gikk plutselig partneren med lederrollen konkurs, og hele prosjektet holdt på å gå med i dragsuget. Kreativt Europa-programmet hadde ikke opplevd konkurrer hos hovedpartnere i et så stort prosjekt før. Vi ble tvunget til å lære mye om finansieringsmodeller og nedskjæringer, og det tok mye av min og Lars Ove Tofts tid. Det var en økonomisk katastro-

fe for de mindre organisasjonene i prosjektet. Kreativt Europa-prosjekter ser fantastiske ut og går stort sett bare offentlig ut med de gode nyhetene, men de færreste organisasjoner er klar over hvor stort ansvar man har hvis noe går galt. Jeg visste ikke hvor *risikabelt* det var. Men vi kom oss gjennom det i fellesskap.”

Anne Marthe Dyvi, 2020

Prosjektet kulminerte i det to uker lange programmet *Den latente byen (Latent City)*, som ble arrangert og strømmet fra Bergen Kjøtt i november 2020. Prosjekttittelen var inspirert av begrepet “latent space” fra maskinlæring og kunstig intelligens. “Latent space” referer til samlingen av komprimerte data som maskinen analyserer for å hente ut kunnskap, der algoritmiske beregninger ofte er så komplekse at de blir ugjennomtrengelige og får en egen agens. I tråd med denne metaforen så programmet nærmere på bystrukturer som ikke er synlige: infrastruktur som Wi-Fi og overvåkningsteknologi, dyrs og naturens perspektiver og politiske faktorer som involverer maktrelasjoner og sosial ekskludering. Den videre utformingen av programmet tok innover seg sci-fi-syn på byen og betraktninger om byplanlegging, og pekte både mot nye muligheter og fallgruver. Bidragsyterne var blant andre Aleksander Johan Andreassen⁵², Aske Thiberg, GaraGara Artist Initiative, Gitte Sætre & Frans Jacobi⁵³, Hanan Benammar⁵⁴, Hannevold/Prati/Qin/Shomali, Jan Mocek, Jonas Erslund, Kaeto Sweeney, Maren Dagny Juell⁵⁵, Marit Eikemo, Nayara Leite, Pia Rönicke, Stelios Manousakis, Stephen Connolly, Thure Erik Lund, Tivon Rice, Trond Lossius, VUMA Projects⁵⁷ og Søsja Jørgensen & Yngvild Færøy.⁵⁶

“Jeg startet arbeidet med Future DiverCities like etter at jeg begynte på BEK, og i utgangspunktet hadde jeg fire måneder på meg til å gjøre klart til avslutningen av det fire år lange prosjektet. BEK er først og fremst en institusjon som tilrettelegger for ny produksjon og nye kunstneriske undersøkelser, det er et ressurscenter for kunstnere, så jeg tenkte: Dette er også måten å gjøre Future DiverCities på. Vi beskrev arrangementet som en ’rekke produksjoner og presentasjoner’. Prosjektet handler om byen og by-

planlegging og å få frem de perspektivene som ofte er skjulte eller ikke dominerende. Tittelen *Den latente byen* er inspirert av det skjulte laget eller rommet i maskinlæring. Det finnes også en mer sci-fi-del ved prosjektet, i byen som ligger i dvale og skal til å utfolde seg. Det vi syntes var interessant, var analogien mellom en algoritmisk struktur som en ikke helt kan kontrollere, og et urbant rom som kontinuerlig blir påvirket av daglig bruk.” Åse Løvgren, 2020

+ - ELEKTRONISK KUNST

Hva kan BEKs plass være i et kunstmiljø i endring? Holder BEK fremdeles stand som et senter for elektronisk kunst? Begrepet har, i likhet med mediekunst, digital kunst og intermedia, alltid vært vagt. Disse merkelappene skiller mellom kunstneriske praksiser basert på bruk av et visst sett av verktøy og medier, stort sett de som krever en stikkontakt. Det kan imidlertid tilsløre det faktum at verktøyet, selve teknologien, bare er viktig for noen av disse verkene.

“Ved århundreskiftet var det stor stemning for å tenke at vi nå kunne bruke internett til kunst. Vi så en hensikt med å bruke kommunikasjonsverktøy og mulighetene med sanntid og strømming, og å plassere sensorer over hele verden for å skape noe. Vi så fremover og så på dette som en mulighet til å skape noe helt unikt. Ja, kunsten som blir skapt tidlig i utviklingen av en ny teknologi, ser alle muligheter veldig fort. Det var det samme med film, hvor alt som var mulig ble gjort i løpet av noen få år, og etterpå ble det ikke så mye eksperimentering, da handlet det mer om stabilisering. Det kom noen veldig gode nettbaserte prosjekter i slutten av 1990-årene og på begynnelsen av 2000-tallet, men noe sånt ser man ikke i dag. Det er ingen som skaper forstyrrende robotkunst på Twitter, for hvem gjør det? Styresmakter ... Slike intervensjonsstrategier i kommunikasjonen var viktige for de

første internettkunstnerne, men de er ikke interessante lenger fordi de ikke gir noen opplevelse av kunst, de er bare forstyrrende, og sånt får vi nok av fra andre aktører. En annen ting, er all kontrollen vi har nå ... Folk har fjernkontroll til alle LED-lysene sine som skal lyse opp huset utenfra. Det ville vært et BEK-prosjekt med ti mennesker for å skape noe sånt. Nå kjøper man det enkelt, bare fordi teknologien er der. Mye av energien fra punken og den eksperimentelle holdningen er borte. Kunstscenen er mye mer stabilisert. Hvis man lager en firekanals lyd- eller videoinstallasjon, setter man opp en Raspberry PI, det er ikke nødvendig å gjøre noe avansert, bare koble den til. Hvis man skal lage et interaktivt robotikk-verk, finner man også hjelp med en gang. En ting som knyttet folk sammen på begynnelsen av 2000-tallet var fascinasjonen for kommunikasjons-teknologi. I ettertid kan man se at de

kanskje ikke jobbet med det samme prosjektet når alt kom til alt. De jobbet med alle mulige forskjellige ting, men siden teknologien var lik, jobbet de sammen.” Jørgen Larsson, 2020

“Elektronisk kunst er et spesifikt og ganske smalt begrep. Jeg foretrekker ‘kunst og ny teknologi’, som ikke er et isolert felt. Teknologi vil alltid gi kunstnere nye viktige og spennende verktøy og muligheter, men det er viktig å se på disse verktøyene med et kritisk blikk – mediet er ikke

lengre budskapet. Samtidig som vi ser på mulighetene for maskinlæring eller digitalisering, prøver vi alltid å være oppmerksomme på de politiske, etiske og andre langsiktige konsekvenser av disse teknologiene.

Teknologi infiltrerer stadig flere kunstneriske former og sjangre, mens elektronisk kunst er en mer autonom form. For å omskrive kunstneren og musikeren Holly Herndon: ‘Skjæringsspunktet mellom kunst og teknologi eksisterer ikke, kunst er en teknologi.’”

Maria Rusinovskaya, 2021

Selv om eksperimenteringen med et nytt medium som er typisk for sine første innledende år, dabber av etter hvert, beveger teknologien seg gradvis inn i bakgrunnen og blir en banal, men likevel allestedsnærværende del av hverdagslivet. Denne banaliteten styrker imidlertid sin til tider magiske politiske makt. Film, TV, internett, apper og andre massemedier avslører like mye som de skjuler. Det ligger et stort spekter av midler til å peke ut og utnytte det vi begjærer og frykter, skjult bak den praktiske nytteverdien eller forførende underholdningen. Når man bruker medier, tar man del i samfunnet og virkeligheten vi lever i, uansett om man er kunstner eller politiker.

“Teknologi blir stadig mer integrert i deler av samfunnet, og det er viktig å ha samtidige kunstneriske praksiser som bruker teknologier på måter som ikke er så enkle. Teknologien er nemlig allestedsnærværende, men den er veldig ofte allestedsnærværende på måter som fremstår problemfri, uten at det blir stilt spørsmål ved den, og uten at den blir utfordret. For når man ikke går inn i kritisk dialog med teknologien, utfordrer man ikke normal bruk eller kommersielle formater. Å stille spørsmål ved dette er en del av en normkritisk holdning. Det er også å åpne opp for andre kunstneriske potensialer, andre måter å uttrykke seg på og arbeide på. Utfordringen kan også ligge på et politisk, økonomisk og samfunnsmessig plan, der det også dreier seg om

teknologiens rolle i samfunnet. Kunstneriske praksiser kan bruke teknologi på måter som utfordrer, kompliserer og stiller spørsmål. Det er det ene stedet der det definitivt trengs et sted som BEK.” Trond Lossius, 2020

“Det er uhyre viktig at vi oppmuntrer til kritisk refleksjon rundt våre egne prosjekter, men også, i større skala, om teknologisk utvikling og hvordan den påvirker samfunnet. Utforskningen av disse etiske og politiske problemstillingene kan gjøres gjennom bestillingsverk og ved å utvikle og produsere nye verk, men også ved å engasjere akademikere og teoretikere og bygge en plattform der et større publikum kan delta i samtalen.”

Maria Rusinovskaya, 2021

Når det viktigste med elektroniske medier ikke bare er potensialet for kunstnerisk bruk, men også den skjulte påvirkningen på folks hverdag, dukker spørsmålene opp. De vil kanskje ikke gi enkle svar eller ha en historie å fortelle – det ligger stor usikkerhet mellom disse ytterpunktene. Men hvordan gi uttrykk for denne prosessen? Finnes det en poetikk i en undersøkelse, i et spørsmål?

“Hvis jeg ser tilbake på det vi gjorde, både hver for oss og sammen, utforsket og undersøkte vi de sosiale, materielle og kulturelle betingelsene til internett og andre verktøy. Hvordan danner de rom, hvordan lar de oss møtes, kommunisere, samhandle og uttrykke oss? Hvordan kan vi bruke internett til å mediere en felles forståelse som gir seg uttrykk i performative bevegelser, bilder, lyder og samhandlingen mellom dem? På den ene side var det eksperimentering og lekenhet i arbeidet med å finne ut hva vi kunne gjøre med internettet. På den annen side var det en kritisk holdning der, som kanskje ikke ble artikulert eksplisitt, men som var sterkt til stede både i prosessene og i de endelige kunstverkene. Jeg vil si at det som foregikk, var en prototype for kunstnerisk forskning. Derfor var det ikke tilfeldig at Trond og Amanda [Steggell] var de første kunstnerne som fullførte det norske stipendiatprogrammet for kunstnerisk utviklingsarbeid. Også HC [Gilje], jeg og andre fra miljøet, var stipendiater der. Det er fordi den grunnleggende holdningen kom fra spørsmål som oppstod gjennom eksperimentering og som ikke var rent elektroniske, digitale eller teknologiske. De var sosiale og kulturelle, drevet av spørsmål om hvilke forhold vi lever under for tiden. BEK var en av forløperne på et felt som senere skulle bli kalt kunstnerisk forskning. Det er ikke nødvendigvis det elektroniske som er nøkkelen her, det har det faktisk aldri vært. Det var bare en fellesnevner. Vi har for eksempel kunstnere som Espen [Sommer Eide], som arbeider med viktige undersøkelser av betingelsene for persepsjon i samtiden. Han bruker elektroniske verktøy, men jeg vet ikke om det er interessant å kalle det elektronisk kunst. På den annen side

mener jeg at det han gjør er noe annet enn visuell kunst. Forskjellen er knyttet til undersøkelse og formene for forskning og eksperimentering. Operalibrettoen og andre verk Roar [Sletteland] har jobbet med, er sjeldne og viktige. Mange kunstnere arbeider med prosjekter der de både reflekterer og eksperimenterer, og bruker strategier fra elektronisk kunst. Det må finnes et sted som kan støtte slike undersøkelser, som foregår på andre fagfelt, men som vi sjelden finner på kunstfeltet. Et sted der erfaring akkumuleres på en måte som kan utvikle seg til en form for kritisk refleksjon. Det kan være BEK.” Ellen Røed, 2020

“Mye forskning institusjonaliseres i svært stor grad. Det finnes veldig få uavhengige og selvforsynte, selvfinansierte forskere på andre fagfelt. Det kan bli mer av det i fremtiden fordi samfunnet eller deler av samfunnet kan bli mer sårbart. Institusjoner kan fort se kunstnerisk forskning som noe som bare finner sted innenfor institusjonelle rammer eller bare er relevant hvis man betrakter den i forhold til en institusjonell kontekst. En slik innstilling til kunstnerisk forskning er fullstendig meningsløs for meg. Det foregår mye forskning blant profesjonelle kunstnere, og arenaene der man kan formidle og føre samtaler om kunstnerisk forskning, befinner seg i stor grad utenfor institusjonene. Man bør ha mulighet til å kommunisere med kunstnere som arbeider utenfor institusjonene, slik at man også der kan arbeide på denne måten. Det er definitivt rom for at BEK kan tilrettelegge for kunstnerisk forskning i det uavhengige kunstfeltet.” Trond Lossius, 2020

Lyd- og videostudioene til BEK er på en måte BEKs flaggskip som senter. Et lydisolert studio med flere høyttalere, et stort utvalg mikrofoner og annet utstyr er ren luksus for de fleste kunstnere. Det samme gjelder et profesjonelt videostudio.

“Mange produksjonsverktøy på den digitale kunstscenen er nok en gang så dyrt at det er utenfor rekkevidde for kunstnere. Vi befinner oss i en situasjon som minner veldig om 1980-årene, der for eksempel filmproduksjonsselskaper har verktøy som

enkeltkunstnere ikke har råd til.”

Ellen Røed, 2020

“BEK og Notam er de eneste to medie-labene i Norge, i den gamle betydningen av ordet.” Per Platou, 2020

Kjernen i steder som BEK er miljøet og mulighetene senteret gir, enten det gjelder tilgang til verktøy, bygging av nye verktøy, et kritisk syn på allment utbredte verktøy eller stadige kritiske betraktninger.

“Teknologi kan brukes i all kunst. Hvis du sier ‘elektronisk kunst’, er det mange som vil føle at det ikke gjelder dem, selv om de vil bruke et videostudio, et lydstudio, osv. Men noen insisterer på å se på det som et eget felt. BEK har vært veldig tverrfaglig og har trukket inn utøvende kunst og visuell kunst og alt imellom, uten å investere i en spesifikk bevegelse som for eksempel ny mediekunst. Til sjunde og sist handler det om det praktiske planet og utveksling av erfaringer. En av BEKs store styrker er at stedet bare eksisterer på grunn av dem som bruker det, og disse menneskene er forskjellige ... og det folk skaper gjennom møter der, er genuint. Det er det som er poenget med BEK.” Roar Sletteland, 2020

“Det er vanskelig å finne andre alternativer enn ‘elektronisk kunst’ for å beskrive BEK. Det finnes ingen god norsk oversettelse av mediekunst, for i Norge er ‘media’ ensbetydende med TV. BEK lever ganske godt med ‘elektronisk kunst’ i undertittelen, og så lenge vi holder på forståelsen av elektronisk kunst som et elektronisk element i kunsten, er det uproblematisk for meg. Det gir en pekepinn

på hva vi faktisk holder på med her. Det er svært få skulptører, fotografer og malere som samarbeider med oss, men mange fra alle tenkelige avskyninger av musikk- og videofeltet kommer til oss, og det er vi som står for den ‘eksperimentelle’ påvirkningen.”

Lars Ove Toft, 2020

“Et aspekt som er av avgjørende betydning for BEK, som en produksjonsplattform, et miljø, og produksjonssted, er å skape et miljø for kunstnere som er veldig involvert og praktisk, helt nær den kunstneriske praksisen som finner sted. Hvor man snakker med hverandre og får støtte mens det kunstneriske finner sted, før det blir formidlet til publikum. I kunstfeltet åpner disse stedene for en arbeidssituasjon som er ulik både den uavhengige kunstneren som arbeider alene, og institusjonsansatte med tilgang til bibliotek, fasiliteter og nettverk av kollegaer. Jeg mener at vi virkelig trenger slike forsknings- og produksjonsmiljø i kunsten. Det burde være flere slike ressurssteder, og de trenger ikke å være mediespesifikke så lenge de tilbyr en plattform der man kan møtes for faglig utveksling og vekst.” Trond Lossius, 2020

INTERVJUER

Gjennomført av Dušan Barok,
august–september 2020

Anne Marthe Dyvi
Espen Sommer Eide
Gisle Frøysland

Jørgen Larsson
Signe Lidén
Trond Lossius
Åse Løvgren
Marit Paasche
Per Platou

Maria Rusinovskaya (aug. 2021)
Ellen Røed
Vilde Salhus Røed
Roar Sletteland
Lars Ove Toft
Marieke Verbiessen

BEK-PUBLIKASJONER, FORSKNING OG ANMELDELSER

"Ullen nettkafé", *Bergens Tidende*, 30. okt. 2001.

Behrendt, Frauke og Trond Lossius (red.): *Sonic Interaction Design*, Bergen: BEK, 2011.

BEK: "Call for Action!", *bek.no*, okt. 2003.

Debatty, Régine: "Bergen Assembly: The End of Oil, the end of the world as we knew it", *We Make Money Not Art*, 6. sep. 2016.

Dyvi, Anne Marthe m.fl.: *Survival Kit for Age of Technology*, Bergen: BEK, 2019. Videobok, 36 min.

Eide, Espen Sommer og Anne Marthe Dyvi (red.): *RAD #7: Norsk Retorikk*, Bergen: BEK, 2015.

Eide, Espen Sommer: "Exercises in Non-Human Listening", i *Spectres: Composer l'écoute / Composing Listening*, Paris: Shelter Press og INA GRM, 2019.

Eide, Espen Sommer: *Language in Time*, Bergen: BEK, 2015.

Eide, Espen Sommer: *Language Memory*, 2008.

Fauskanger, Kari: "Absurd og abstrakt - som selve livet", *Bergens Tidende*, 30. aug. 2007.

Fossen, Erik: "Hektisk og håpefullt hos BEK", *Bergens Tidende*, 8. nov. 2003.

Frøysland, Gisle (red.): *Piksel 05: Collective Code*, Bergen: BEK, 2005.

Frøysland, Gisle (red.): *Piksel 06*, Bergen: BEK, 2006.

Garvik, Bodil: "Lydkunstnere på husjakt", *Bergens Tidende*, 11. des. 2005.

Hansen, Cathrine: "Fekting, nudler og nettkunst", *Bergens Tidende*, 10. jan. 2000.

Haugan, Dag-Are og Espen Sommer Eide (Alog): "Unedited text of email interview with Philip Shelburne for The Wire magazine", 2001.

Howse, Martin: "BEK To The Future: piksel04", i *PixelACHE 2005 - Dot Org Boom!*, Helsinki: Pixelache, 2005, s. 43–45.

Kristiansen, Knut: "Trolleybuss til begjær", *BA*, 16. mars 2001.

Larsen, IdaLou: "Original og ekte Brecht. MANN=MANN", *Klassekampen*, 25. april 2008.

Lillebostad, Sissel: #Samtale mellom Nicholas Møllerhaug og Espen Sommer Eide / In conversation with Nicholas Møllerhaug and Espen Sommer Eide", *Kunstjournalen B-post: "Lyd" / "Sound"*, red. Maia Urstad og Sissel Lillebostad, Bergen, 2012.

Loglady: "Looking Forward, See You Soon log", *lmark.no*, nov. 2001.

Lossius, Trond og Joseph Anderson: "ATK Reaper: The Ambisonic Toolkit as JSFX plugins", i *Proceedings of the International Computer Music Conference*, Athen, 2014, s. 1338–1345.

Lossius, Trond, Mayra Henriquez og Aashild Grana: *Escape: foreløpig rapport fra forprosjekt ang. etablering av*

kompetansesenter for flyktig kunst, Bergen: BEK, 2008.

Lossius, Trond, Nathan Wolek, Théo de la Hogue og Pascal Baltazar: "Demo: Using Jamama's MVC features to design an audio effect interface", i *Proceedings of the International Computer Music Conference*, Athen, 2014.

Lossius, Trond, Pascal Baltazar og Théo de la Hogue: "DBAP - Distance-Based Amplitude Panning", i *Proceedings of the International Computer Music Conference*, Montreal, 2009.

Lossius, Trond, Théo de la Hogue, Pascal Baltazar, Timothy Place, Nathan Wolek, and Julien Rabin, "Model-View-Controller separation in Max using Jamoma", i *Proceedings of the International Computer Music Conference*, Athen, 2014, s. 1573–1580.

Lossius, Trond: "Controlling Spatial Sound Within an Installation Art Context", i *Proceedings of the 2008 International Computer Music Conference*, Belfast, 2008.

Lossius, Trond: "Generative strategier i lydinstallasjoner" / "Generative strategies in sound installations", *Kunstjournalen B-post: "Lyd" / "Sound"*, red. Maia Urstad og Sissel Lillebostad, Bergen, 2012.

Lossius, Trond: "Interview", i *PNEK: produksjonsnettverk for elektronisk kunst: rapport 2001–2005: mellom forandring og kontinuitet*, red. Janne Stang Dahl, Oslo: PNEK, 2006, s. 48–52. Intervju

Lossius, Trond: "Lydinstallasjoner

- og andre tverrestetiske prosjekter (eller kunsten å sveve mellom alle stoler)", i *Årbok 2003–04*, Bergen: Kunsthøgskolen i Bergen, 2004.
- Lossius, Trond: "Trond Lossius – Losing Myself in the World", *Journal for Artistic Research*, nr. 6, 2014.
- Lossius, Trond: *Sound – Space – Body: Reflections on Artistic Practice*, Bergen: Bergen National Academy of the Arts, 2007. Tekst med kritisk refleksjon.
- Mauro-Flude, Nancy: "sister0 report/xxxx", *sysx.org*, nov. 2007.
- Melby, Grethe: "Ikke ubetydelige Nezvanova", *Kunstnett Norge*, 2002.
- Melby, Grethe: "Instrumentmakerne / The Instrument Makers", *bek.no*, 16. mars 2018.
- Oreggia, Eleonora: "Piksel07: Hercules' blog", *piksel.no*, nov. 2007.
- Peters, Nils, Trond Lossius og Jan C. Schacher: "The Spatial Sound Description Interchange Format: Principles, Specification, and Examples", *Computer Music Journal*, årg. 37, nr. 1, 2013, s. 11–22.
- Peters, Nils, Trond Lossius, Jan Schacher, Pascal Baltazar, Charles Bascou og Timothy Place: "A Stratified Approach for Sound Spatialization", i *Proceedings of the 6th Sound and Music Computing Conference*, Porto, 2009.
- Pettersen, Trond Erling: "Er dette kunst? Hvert år brukes millioner av skatte kroner på kunstprosjekter som det du ser her - en bonde og hans dieseltraktor", *Dagbladet*, 20. feb. 2007.
- Pfeiffer, David G. og Trond Lossius: "Symphony of Eigenvalues: A Prototype for Sonification in System Dynamics", i *Proceedings of the System Dynamics Conference*, 2002.
- Place, Tim og Trond Lossius: "Jamoma: A Modular Standard for Structuring Patches in Max", i *Proceedings of the International Computer Music Conference 2006*, New Orleans: International Computer Music Association, 2006.
- Place, Timothy, Trond Lossius og Nils Peters: "A Flexible and Dynamic C++ Framework and Library for Digital Audio Signal Processing", i *Proceedings of the International Computer Music Conference*, New York, 2010.
- Place, Timothy, Trond Lossius, Alexander Refsum Jensenius og Nils Peters: "Flexible Control of Composite Parameters in Max/MSP", i *Proceedings of the 2008 International Computer Music Conference*, Belfast, 2008.
- Place, Timothy, Trond Lossius, Alexander Refsum Jensenius, Nils Peters og Pascal Baltazar: "Addressing Classes by Differentiating Values and Properties in OSC", i *Proceedings of the 8th International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME08)*, Genova, 2008, s. 181–184.
- Pritchard, Alwynne og Roar Sletland: *Don't touch me, you don't know where I've been. Commissioning a Piece of Music*, Bergen: Bergen National Academy of the Arts, 2009.
- Ralske, Kurt: "Notes from BEK nato.0+55 workshop", / 55 |, 11. aug. 2000.
- Røed, Ellen og Christian Blom: *On Balancing*, Bergen: BEK, 2015.
- Røed, Ellen: "Equalize All Media!", i *Årsrapport 2015*, Bergen: BEK, 2015, s. 8–9.
- Schacher, Jan C., Chikashi Miyama og Trond Lossius: "The SpatDIF library - Concepts and Practical Applications in Audio Software", i *Proceedings of the International Computer Music Conference*, Athen, 2014.
- Schacher, Jan C., Nils Peters, Trond Lossius og Chikashi Miyama: "Authoring spatial music with SpatDIF Version 0.4", i *Proceedings SMC 2016*, Hamburg: Hochschule für Musik und Theater Hamburg, 2016.
- Schacher, Jan, Cathy van Eck, Kirsten Reese og Trond Lossius (red.): *Journal for Artistic Research*, nr. 6: "sonozones: Sound Art Investigations in Public Places", 2014.
- Sekkingstad, Steinar: "Elektronisk kunstfest", *Kunstkritikk*, 24. mai 2005.
- Steggell, Amanda: "Come on Petunia - the Loglady's story", *bek.no*, sep. 2004.
- Taranger, Ragnhild Margretha: "Lek med BEK. Et portrett", *Localmotive 5: "Nettkunst?"*, Stavanger: Pineapple Publishing, juni 2001.
- Thuestad, Thorolf og Roar Sletland: *Kollisjonsindeks: It's Magical and Strange, but it's just Natural*, Bergen: BEK, 2015.
- Tårnesvik, Kristin og Espen Sommer Eide: "A Trial of Weeds", i *The Transmitter Show: Words at a Distance*, Bergen: Hordaland kunstsenter, 2013.
- Tårnesvik, Kristin og Espen Sommer Eide: *Korsmos ugressarkiv*, Bergen: Entrée, 2014.
- Walker, Jill: "Men hvorfor virker ikke musen?", *Kunstnett Norge*, okt. 2000.
- Welsh, Jeremy: "Piksel 07: C'mon feel the noyz", *Kunstkritikk*, 26. nov. 2007.
- Nettsider:**
 bek.no
 pilota.fm
 lmark.no
 piksel.no
- inkludert underdomener, arrangementsnettsider og arkiverte versjoner på Internet Archive.

Epstolister:

bb (<http://plot.bek.no/mailman/listinfo/bb>), / 55 \ (<http://plot.bek.no/pipermail/55/>), i (<http://plot.bek.no/pipermail/i/>),

csoundtekno (<http://plot.bek.no/pipermail/csoundtekno/>), tt (<http://plot.bek.no/pipermail/tt/>), Keystroke (<http://plot.bek.no/pipermail/keystroke/>), Petunia

(<http://plot.bek.no/pipermail/petunia/>), Spatdif (<http://plot.bek.no/pipermail/spatdif/>), Max (<http://plot.bek.no/pipermail/max/>).

RAPPORTER

Arntzen, Knut Ove: *Rom for en situasjonistisk kunst: evaluering av Rom for kunst-programmet med vekt på noen utvalgte prosjekter*, Oslo: Norsk kulturråd (Rapport nr. 32), 2004.

Dahl, Janne Stang (red.): *PNEK Rapport 2004*, Oslo: PNEK, 2004.

Dahl, Janne Stang (red.): *PNEK: produksjonsnettverk for elektronisk kunst: rapport 2001–2005: mellom forandring og kontinuitet*, Oslo: PNEK, 2006.

Hammer, Erlend: *Rapport om Kunst og Ny Teknologi-ordningen 2003–2008*, 2008.

Kaldestad, Gyrid Nordal (red.): *PNEK Catalogue 2018*, Oslo: PNEK, 2018.

Kaldestad, Gyrid Nordal og Zane Cerpina (red.): *PNEK Catalogue*

2019, Oslo: PNEK, 2019.

Magnhildøen, Bjørn, Erlend Olsen, Christian Pettersen og Viggo Skar: *Digital kunst. Prosjektoppgave i IT og samfunn, IN166A, høst 1997 (Digital art. Project on IT and society)*, Oslo: Universitetet i Oslo/Institutt for informatikk, 1997.

Platou, Per (red.): *PNEK Catalogue*, Oslo: PNEK, 2010–2015 (årlig).

Platou, Per: *PNEK Årsrapport*, Oslo: PNEK, 2007–2010 (årlig).

Paasche, Marit: *Norsk kulturråd og den elektroniske kunsten: evaluering av forsøksperioden og perspektiver framover*, Oslo: Norsk kulturråd (Arbeidsnotat nr. 58), 2004.

Simonsen, Mie Berg, Marit Paasche og Åslaug Krokann

Berg: *Å bevare det flyktige. En utredning om et nasjonalt arkiv for videokunst*, Oslo: Norsk kulturråd, 2007.

Stenslie, Stahl (red.): *PNEK Catalogue*, Oslo: PNEK, 2016–2017 (årlig).

Veiteberg, Jorunn: *Eit nettverk for elektronisk kunst: ei evaluering av Atelier Nord, NOTAM og BEK*, Oslo: Norsk kulturråd, 2004.

Wiland, Anne: *Skjønnheten og utstyret: produksjonsnettverk for elektronisk basert billedkunst. Innstilling fra arbeidsgruppeoppnevnt av Norsk kulturråd 1997*, Oslo: Norsk kulturråd (Arbeidsnotat nr. 31), 1999.

Årsrapport. *Bergen senter for elektronisk kunst*, Bergen: BEK, 1999–2019 (årlig).

KUNSTHISTORIE OG KRITIKK, BEK I KUNSTKONTEKSTEN I NORGE OG UTLANDET

"Paneldebatt om nettkunst": *e-kunst*, jan.–feb. 2001. Bidrag fra Atle Barceley, Kristin Bergaust, Erik Hesby, Sophie Løssing, Grethe Melby, Børre Nilsen, Platou, Per, Beathe C. Rønning, Amanda Steggell, Jill Walker, Bjørn Wangen, Jeremy Welsh, Anne Lise Wullum med flere.

[a:t] *art & technology første presentasjon*, Oslo: Nasjonalmuseet, 1997.

Ag, Tanya Toft: *Images of Urgency: A Curatorial Inquiry with Contemporary Urban Media Art*, København, Københavns Universitet, 2017. Doktoravhandling.

Andersen, Sindre, Ute Meta Bauer og Christiane Erharter (red.): *Sonic North*, Oslo: Office for Contemporary Art, 2005.

Artnode, Jacob Lillemose og Nikolaj Recke (red.): *Vi elsker din computer. En antologi om nettkunst*, København: Artnode og Det Kongelige Akademi København, 2008.

Atelier Nord: "Brev til norske kunstnere", våren 1997.

Barlindhaug, Gaute: *Teknologi som meningsbærende element i kunst*, Tromsø: Universitetet i Tromsø, 2002. Doktoravhandling.

Bergaust, Kristin og Kenneth Korstad Langås: *01 null en*, Oslo: Atelier Nord, 1997. Med data-CD.

Bergaust, Kristin: "A Field Report from the Norwegian Artscape", *Mare Articum*, 2000.

Bing, Jon, Paal-Helge Haugen og Mette Newth (red.): *Video?*, Oslo: Kunstnerrådet, 1982.

Bjurestam, Maria, Maria Häggglund, Mona Petersson og Liv Strand (red.): *LARM: Från munhåla till laptop: ljud i nordisk konst / From Mouth Cavity to Laptop: The Sound of Nordic Art*, Kabusa, 2007. Med 2 lyd-CD-er.

Boman, Arild: "Norsk videokunst – Bidrag til dens tidlige historie", *Mediekultur-rapport, no. 2*, Oslo, 1989.

Boman, Arild: "Video som grunnlag for kunst", i *Video Works: International Video Art*, red. Christel Sverre, Oslo: Kunstnernes Hus, 2002.

Boman, Arild: *Videogrammer og mediekultur: forskning og kunst*, Oslo: Universitetet i Oslo, 1981.

Bonde, Lisbeth og Mette Sandbye: "Videokunst", i *Bonde, Sandbye, Manual til dansk*

- samtidskunst, Gyldendal, 2006.
- Bosma, Josephine: "Er det reklame? Nei... – Er det spam? Neeei – det er nettkunst!", *UKS-Forum for Samtidskunst*, nr. 3/4, Oslo, 1998.
- Brøgger, Andreas: "World wide web og den danske kunstscene 1995–2005", *Turbulens*, juni 2005.
- Bærøe, Birgit (red.): *Deterritorializations: Art and Aesthetics in the 90s*, Oslo: Spartacus, 2000.
- Cerpina, Zane (red.): *FAEN: Female Artistic Experiments Norway*, Trondheim: TEKS.press og Oslo: PNEK, 2019.
- Cerpina, Zane og Espen Gangvik (red.): *Temporary Library of Norwegian Media Art*, Trondheim: TEKS Publishing, 2019.
- Cerpina, Zane, Espen Gangvik, Alessandro Ludovico og Stahl Stenslie (red.): *Temporary Library of Norwegian Media Art: Norwegian Media Art in Print 1992–2018*, Trondheim: TEKS Publishing, 2018.
- Dahl, Janne Stang og Jøran Rudi: *Elektronisk kunst i det offentlige rom / Electronic Art in Public Space*, Oslo: Notam og PNEK, 2004.
- Dahl, Janne Stang: "Norway: Networking Nodes", i *Nordic Media Culture: Actors and Practices*, red. Minna Tarkka og Mirjam Martevø, Helsinki: m-cult, 2003, s. 37–55.
- Doruff, Sher: "Collaborative Praxis: The Making of the KeyWorx Platform", i *aRt&D: Research and Development in the Arts*, red. Joke Brouwer, Arjen Mulder og Anne Nigten, Rotterdam: V2_/NAI Publishers, 2005.
- Ekeberg, Jonas: *Postnordisk: den nordiske kunstscenens vekst og fall 1976–2016*, Oslo: Torpedo, 2019.
- Finborud, Lars Mørch: *Mot det totale museum. Henie Onstad kunstsenter og tidsbasert kunst 1961–2011*, Oslo: Forlaget, 2012.
- Foust, Kevin Thomas: "Nettet som medium og sosialt fenomen", *Kunstnett Norge*, 11. jan. 2000.
- Foust, Kevin Thomas: "E-post og postlister som redskap for kunst", *Kunstnett Norge*, 15. feb. 2000.
- Fritz, Björn: *Dator som media: mediala aspekter på tidens nya bildkunst*, Lund, 1999.
- Gange, Eva Klerck (red.): *Paradoks: posisjoner innen norsk videokunst 1980–2010 / Paradox: Positions in Norwegian Video Art 1980–2010*, Oslo: Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design, 2013.
- Gange, Eva Klerck: "Museet for samtidskunsts første videoinnkjøp i et museologisk perspektiv", *Tidsskrift for kulturforskning*, årg. 11, nr. 1, 2012, s. 57–72.
- Gjelsvik, Ingwill M. (red.): *TUG (The Undercover Girl): "New Stimuli"*, Oslo, 1998.
- Grøgaard, Stian, George Morgenstern, Ragnar Braastad Myklebust og Marit Paasche (red.): *Øye for tid. Om video, kunst og virkelighet / An Eye for Time: On Video, Art and Reality*, Oslo: Unipax og Kunsthøgskolen i Oslo, 2004.
- Hesby, Erik (red.): *Kunst.no/01: en guide til norsk kunst på nettet*, Oslo: Kunstnett Norge, 2001, 166 s.
- Hokstad, Øystein: *Electra 96: elektroniske medier og sosial posisjon*, Oslo: Universitetet i Oslo, 1998. Doktoravhandling.
- Hovdenakk, Per, Lidvin M. Osland, Arvid Esperø og Øyvind Storm Bjerke (red.): *Electra 96: electra manual: prosjekt for elektroniske medier*, Høvikodden: Henie Onstad Kunstsenter, 1996.
- Hultberg, Teddy: *SoundArt: Swedish Contemporary Sound Artists*, Stockholm: STIM / Svensk Musik, 2001. Med 2 lyd-CD-er.
- Högvist, Stina: *Med egne øyne 2: om formidling av videokunst*, Oslo: Gan Forlag, 2006.
- Ikdal, Irene: "Introduksjon til video som kunstform", i *Norsk kunstårbok 1997*, Oslo: Kunsternes informasjonskontor, 1997.
- Ikdal, Irene: *Video som kunst, en studie i norsk videokunst. Pionértiden 1975–1990*, Oslo: Universitetet i Oslo, 2000. Doktoravhandling.
- Karlsen, Anne Szefer, Morten Kvamme og Arne Skaug Olsen (red.): *Lokalisert/Localised*, Bergen: Ctrl+Z Publishing, 2009.
- Kitsch*, nr. 14: "Screens", okt. 1997.
- Kjønn og IT* (Gro Hanne Aas, Elisabeth Gulbrandsen, mfl.) (red.), årg. 21, nr. 2: "Teknologi og demokrati", Oslo, 1997.
- Kvist, Per: *Maleri med tid: om modernisme, filmisk avantgarde og videokunst*, Oslo: Atopia, 2014.
- Larsson, Jørgen (red.): *Detox Aftershock*, Bergen, 2004.
- Larsson, Jørgen: *Håndbok for lydarbeid i visningsrom*, Bergen: Lydgalleriet, 2018.
- Lervik, Linn og Farhad Kalantary (red.): *Retrospektiv: film- og videokunst i Norge, 1960–90 / Retrospective: Film and Video Art Norway, 1960–1990*, Oslo: Atopia Stiftelse, 2011.
- Lillebostad, Sissel, Julie Lillelien Porter og Samuel Brzeski (red.): *Lydgalleriet Retrospective 2005–2020*, Bergen: Lydgalleriet, 2020.
- Localmotives*, nr. 2: "Lydkunst/ Poplyrikk", Stavanger: Pineapple Publishing, juli/avg. 2000.
- Loeffler, Carl E. og Tim Anderson (red.): *Virtuell virkelighet: teknologi og kultur – muligheter og utfordringer*, Oslo: Spartacus, 1994.
- mediumi*, nr. 1–7, Helsinki: m-cult, 2001–2004.

- Meyer, Peter R. (red.): *Audio. Ljudkunst*, Stockholm: Moderna Museet, 1983.
- Millroth, Thomas, mfl. (red.): *Look at the Music / SeeSound: Antologi*, Ystad: Ystads konstmuseum, Brösarp: Neon Gallery og Roskilde: Museet for Samtidskunst, 2002. Med 2 lyd-CD-er.
- Mäkelä, Tapio og Mattias Erkkilä (red.): *Breaking Eyes: A Nordic Media Art Exhibition*, Helsinki: Muu ry, 1996.
- Nergaard, Ketil: "Glitch Report", 20. jan. 2002.
- Norberg, Björn og Jonatan Habib Engqvist: "The Nordic Pioneers of New Media Art", 2010.
- Norsk kulturråds konkurranse: *Virtuell virkelighet og tradisjonelle kunstneriske uttrykksformer*, Oslo: Kunstnernes Hus, 1999.
- Orrghen, Anna: "ICT in Art in Sweden 1993–2011: Tool, Medium and Theme", i *4th History of Nordic Computing*, Copenhagen, 2014, s. 78–89.
- Platou, Per (red.): *Skrevet i stein. En net.art arkeologi / Written in Stone: A Net.Art Archaeology*, Oslo: Museet for samtidskunst, 2003.
- Platou, Per: "digi!", *Billedkunst*, mars–okt. 1999. Artikkelserie.
- Platou, Per: "Vasulka – Audio-visuelle fikseringer", *Kunstnett Norge*, 21. juni 2001.
- Paasche, Marit (red.): *eMotion pictures*, Moss: Galleri F15, 2000.
- Paasche, Marit: *Lives and Videotapes: The Inconsistent History of Norwegian Video Art*, Oslo: Feil Forlag og Oslo: Videokunstarbivet, 2014.
- Rajapinnalla / Thresholders: Cross-Media Project on New Media Culture*, Helsinki: m-cult og Koskela Art & Media House, 2003.
- Rasmussen, Terje og Morten Søby (red.): *Kulturens digitale felt: essays om informasjonsteknologiens betydning*, Oslo: Aventura, 1993; 2. utg., 1996.
- Rudi, Jøran (red.): *Absorpsjon og resonans – lyd og mening / Absorption and Resonance: Sound and Meaning*, Oslo: Notam, 2008.
- Rudi, Jøran (red.): *Soundscape i kunsten / Soundscape in the Arts*, Oslo: Notam, 2011.
- Rudi, Jøran: "Samtidskunsten og det offentlige i den nye medievirkeligheten": *Localmotives*, nr. 4: "Kulturskrift", Stavanger: Pineapple Publishing, mars 2001, s. 26–28.
- Røed, Ellen: *Skyvelære*, Bergen: Kunsthøgskolen i Bergen, 2015. Kritisk reflekterende tekst.
- Scacco, Lorella: *Northwave: una ricognizione sulla videoarte dei paesi nordici / Overview of Video Art in the Nordic Countries*, Milan: Silvana, 2009.
- Sletteland, Roar: "Landmark", i *Bergen Kunsthall i perspektiv 2001–2013*, Bergen: Bergen Kunsthall, 2013.
- Steggell, Amanda: "If only I could touch the mouse, my life would be perfect", *Performance Research Magazine*, årg. 4, nr. 2, Routledge, 1999.
- Steggell, Amanda: "Per, du lyver!" "Hotrod", nr. 8, 2000.
- Steggell, Amanda: *Mind, the Gap: Synaesthesia and Contemporary Live Art Practice*, Østfold University College, Norwegian Theatre Academy, 2006. Kritisk reflekterende tekst.
- Steihaug, Jon-Ove og Kim Hiort-høy (red.): *Fellessentralen: Norsk kunstproduksjon i 90-årene*, Oslo: Kunstnernes Hus, 1998.
- Stenseth, Anne Lise (red.): *Detox!*, Oslo: Riksutstillinger, 1999.
- Stensrud, Lill Kathrine: *I dialog med soniske installasjoner: En studie i sonisk installasjonskunst*, Oslo: Universitetet i Oslo, 2004. Doktoravhandling.
- Stjerna, Åsa og Andreas Engström (red.): *OEI: "Ljudkunst"*, Stockholm: OEI, mai 2019.
- Svensson, Gary: *Det digitala projektet: exempel på digital teknik, dess införande och förekomst vid svenska konsthögskolor mellan åren 1986–1996*, Linköping: Linköping universitet, 2006.
- Tarkka, Minna og Martevo, Mirjam (red.): *Nordic Media Culture: Actors and Practices*, Helsinki: m-cult, 2003.
- Tarkka, Minna: "Electronic Arts and New Media Culture in Scandinavia", *ISEA Newsletter*, nr. 98, aug.–sep 2004.
- Teller, Jørgen (red.): *Ssshhhh... Soundbiennale*, København, 1999.
- Teran, Michelle: *Confessions of an Online Stalker*, Bergen: Kunsthøgskolen i Bergen, 2015. Kritisk reflekterende tekst.
- Thronsen, Mattias: "Nettkunst som utsmykking – en ufarliggjøring av nettkunst?", *Kunstjournalen B-post: "00-talet"*, Bergen, 2007, s. 68–72.
- Toft Ag, Tanya (red.): *Digital Dynamics in Nordic Contemporary Art*, Bristol: Intellect, 2019.
- UKS Forum 1–2*, 1999. 2 2 lyd-CD-er med hefte.
- Urstad, Maia og Sissel Lillebostad (red.): *Kunstjournalen B-post: "Sound" / "Lyd"*, Bergen, nov. 2012.
- Ustvedt, Øystein: *Ny norsk kunst: etter 1990*, Oslo: Fagbokforlag, 2011.
- Walker, Jill og Kevin Foust (red.): *Localmotives*, nr. 5: "Nettkunst?", Stavanger: Pineapple Publishing, juni 2001.
- Walker, Jill: "Nettverket som kunststrøm – en introduksjon til kunst på internettet", *Kunstkritikk*, 7. nov. 2003.

Welsh, Jeremy og Steven Bode: *Magnetic North: Video Art from Norway and Britain*, Trondheim: Kunstakademiet i Trondheim og The Film and Video Umbrella, 1992.

Welsh, Jeremy: "Exploding, Plastic and Inevitable: The Rise of Video Art", i *Video Works: International Video Art*, red. Christel Sverre, Oslo: Kunstnernes Hus, 2002.

Welsh, Jeremy: "Virtual Reality: Almost Here, Almost There, Nowhere Yet: Two recent conferences, VR Oslo 94 at the Institute for Infomatics, August 1994, and Cybersphere at the Kulturhuset, Stockholm, October 1994, charted the growing enthusiasm for Cyberculture in Scandinavia", *Convergence*, årg. 1, nr. 1, mars 1995, s. 113–119.

Welsh, Jeremy: *The Transit Zone: Projects and Writings 1988-2003*, Bergen: Kunsthøgskolen i Bergen, 2003.

Wiland, Anne, Sissel Ree Schjønsby og Marianne Zamecznik: *Arkiv norsk videokunst 1970–2000*, Oslo: Kunstcentralen/Made.no, 2004.

Wrangé, Pål (red.): *Interface / Gränssnitt / Grensesnitt / Sidesnit / Kohtauspinta / Tengildi: Nordic Video Art*, Stockholm: Nordic Video Art Foundation, 1990.

Wullum, Anne Lise: "Internett og world wide web som arena og nettverk for kunstnerisk aktivitet: en brukerguide til nettkunst", i *Internett i endring*, red. Gunnar Liestøl og Terje Rasmussen, Oslo: Novus, 2001.

Ørslie, Line Ruud: "Kunsten etter innkjøpsordningen", *Billedkunst*, nr. 7, 2007.

Epostlister:

Pd-list, music-dsp (<https://web.archive.org/web/20000817014121/http://shoko.calarts.edu/~majordom/music-dsp/>), LEV (Live Experimental Video) (<http://web.archive.org/web/20010430200008/http://shoko.calarts.edu/~cchaplin/lev/archive/>), microsound (<http://or8.net/pipermail/microsound/>).

1 Alle Tiders Duster.
Foto: Geir Goosen.



2 Baktruppen i 1992. Foto: Baktruppen.



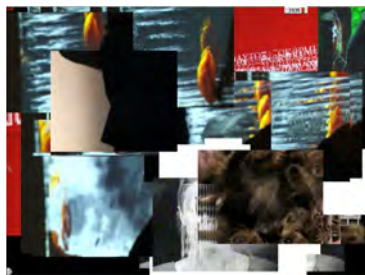
5 Program 81 spiller på Halvsju, NRK, 1982.
Skjermdump fra YouTube: Dušan Barok.



3-4 Gisle Frøyslands Propellerhead' installert
på Krydderfabrikken. Foto: Gisle Frøysland.



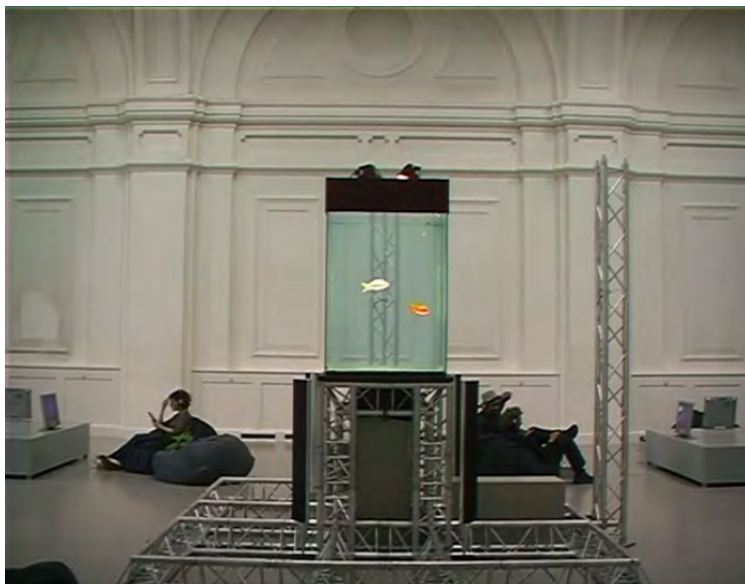
6—8 *Hot Wired Live Art* på Landmark, 2000.
Foto: Ukjent.



9—11 *Hot Wired Live Art* på Landmark, 2000.
Filmfoto: Ellen Røed. Skjermdump fra ellenroed.no: Dušan Barok.

12

Trond Lossius og Reinert Mithassels installasjon
Ekkofisk, her under World Wide Video Festival fra
Baby i Amsterdams 2001. Filmfoto: Trond Lossius.
Skjermdump fra trondlossius.no: Dušan Barok.



13

Looking Forward, See You Soon på
Landmark, 2001. Foto: Ukjent.



14

Landmark, ca. 2001.
Foto: Ukjent/Trolllofon.



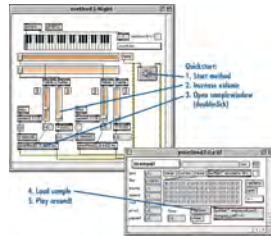
16 Ellen Røed og Bjørnar Habbestad fremfører Etterklang på Landmark, 2004. Foto: Jeremy Welsh.



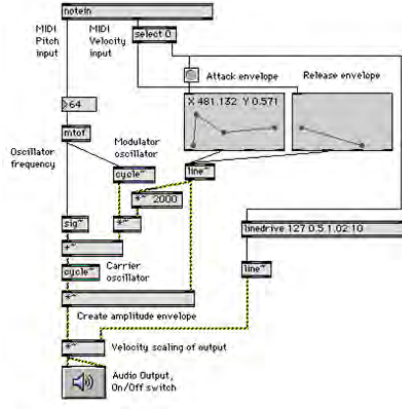
17 Espen Sommer Eide og John Hegre i Trolllofon, 2001. Foto: Trolllofon.



18 Espen Sommer Eides programvareinstrument Alogic, 2001. Foto: Espen Sommer Eide.

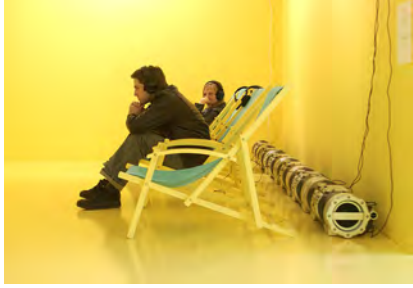


15 Eksempel på en patch i Max/MSP-patch. Foto: Trond Lossius/BEK.



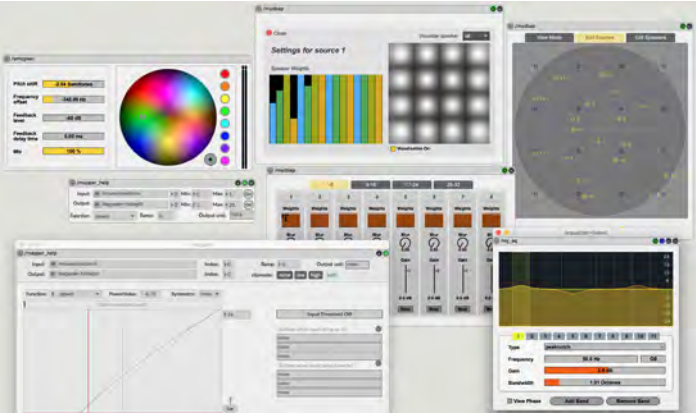


20 Jørgen Træen, Maia Urstad og Jana Winderen
(fra venstre til høyre) arrangerer *motlyd*, 2001.
Foto: Ukjent.



21–22 *motlyd*, 2001. Foto: Thor Brødreskift.

23 Trolleybussen Skoda 9Tr, 2005.
Foto: Ukjent/Trollofon.



19 Grensenitti i Jamoma.
Skjermdump: Trond Lossius.

26 *Papercuts* av Ellen Røed og Tore H. Bøe, 2001.
Ellen Røed som Holly og Tore H. Bøe som Kit.
Filmfoto: Ellen Røed. Skjermdump fra
ellenroed.no. Vilde Salhus Røed.



24–25 *Beta 2*, 2005. Foto: Ukjent/BEK.
Skjermdump fra web.archive.org: Dušan Barok.



Verdensteatret i 2001.
Foto: Verdensteatret.

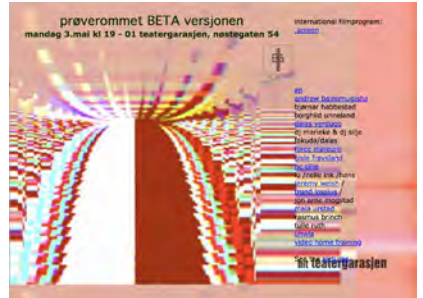
27

Verdesteatret: Tsala!, 2002.
Foto: Verdensteatret.



28

Hjemmeside for Beta, 2004, laget av Ellen Røed.
Skjermdump fra web.archive.org: Dušan Barok.

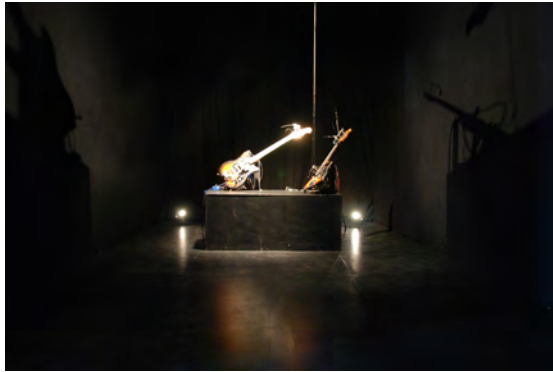


29



30
Espen Sommer Eirde med Tantrix, 2006.
Foto: Marius Watz.

31
Golden Serenades på Lydgalleriet, 2008.
Foto: Jørgen Larsson/Golden Serenades.



32
Maia Urstads *Lydmur* installert i Strandgaten 218,
2004. Foto: Thor Brødreskift.



34 Marloes de Valk og Aymeric Mansoux opptrer på Píkssel 2006. Foto: A po33/Píkssel.



35 Otto Rössler holder foredrag på Píkssel 2007. Foto: Jonathan Kemp/Píkssel.

33 elpueblodechina (Alejandra Pérez Núñez) på Píkssel 2007. Foto: Malte Steiner/Píkssel.





Partners & Crew

The Piksel Festival started in 2003 and has since been organised yearly by [BEK](#), the Bergen Electronic Artcentre, based in Bergen, Norway. Piksel is connected to the yearly [Pixelarte Festival](#) in Helsinki, [Mal Au Pixel](#) in Paris & [Pixelworks](#) in Sweden.

Meet the BEK Crew:



Initiator & main
organiser:
Gisle Freysland
gif@t.bek.no



Technical Support &
Transport:
Thorolf Thuestadt
thor@t.bek.no



Accommodation &
Economics
Roar Slettevand
roar@t.bek.no



Web/print/catalog
design:
Marieke Verbiesen
marieke@t.bek.no



Production:
Åse Lavgren
ase@t.bek.no

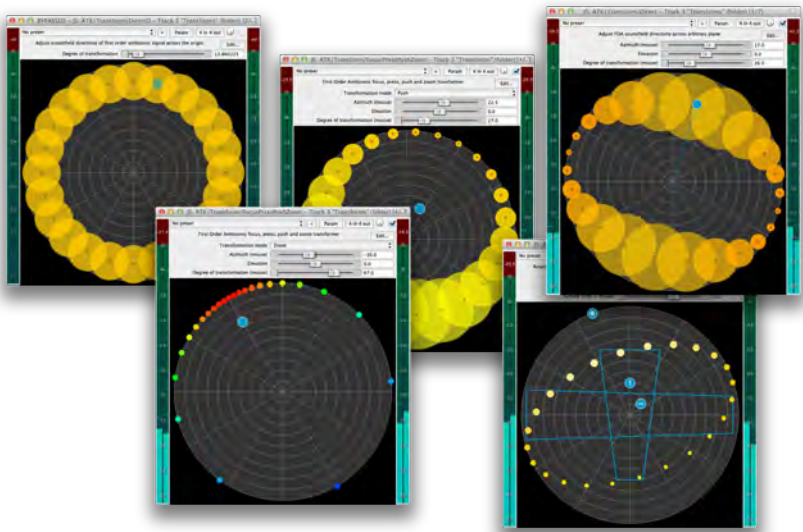


Piksel DJ:
Anders Gogstad
anders@t.bek.no

Plus a big THANK YOU! to all the volunteers!



39 Grensenettet ATK for Reaper.
Skjermdump: Trond Lossius.



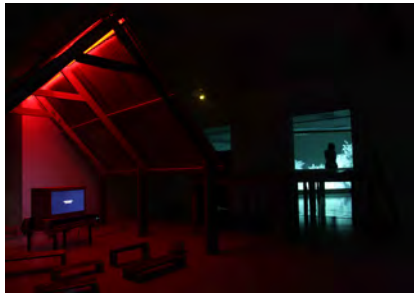
39

40 Niiias spiller Multi-konsert på Østre, 2016.
Foto: Vilde Salhus Røed/BEK.



40

42—43 Apichaya (Piya) Wantiang: *Without Waiting for Her Reply* (2014). Foto: Markus Moestue.



41

Anders Eilrud Hultgreen: *Eviighetens avkom* (2013). Laget på oppdrag fra BEK under satsningsområdet video.

44 Ellen Røeds *Elektra* i utstillingen *The Ritual of Walking in a Circle*, 2012. Foto: Ellen Røed/CENA PRED. Skjermdump fra ellenroed.no: Vilde Salhus Røed.



45 Kjersti Sundland: *Enduring Portraits* (2012). Foto: Kjersti Sundland/BEK.



45



46 Marieke Verbiesen: *Moviestar* (2009). Foto: Marieke Verbiesen.

46

46

Anne Margrethe Konow-Lund leser høyt for publikum på Latinskolen, RAD #4, 2012.
Foto: Anne Marthe Dyvi/BEK.



47

Bjørn Ekeland holder foredraget *Justismordets dramaturgi*. Dommerens stol ses i bakgrunnen, inntatt av en publikummer. RAD #3, 2012.
Foto: Anne Marthe Dyvi/BEK.



48

Ellen Røed presenterer på RAD #1, 2011.
Foto: Maya Økland.

50 Signe Lidén spiller på Fløyen over Bergen.
RAD #6, 2014. Foto: Anne Marthe Dyvi/BEK.



51 Systematismens 1. borg fremført av Mari Kvien
Brunvoll, Kristin Tårnesvik og Espen Sommer Eide.
RAD #5, 2013. Foto: BEK.



49

Knut Vaage (rommet,bak) og Sigbjørn
Apeland improviserer på RAD #2, 2011.
Foto: Anne Marthe Dyvi/BEK.



53 *Are You Ready?* med Craig Weils og Omar Johnsen, performance for *Den latente byen*, 2020.
Foto: Thor Brødreskift.



54 Hanan Benammar: *The Carrier* (2020), © Hanan Benammar / BONO 2021.
Foto: Thor Brødreskift.



52 Aleksander Johan Andreassen: *Centarium* (2020), © Aleksander Johan Andreassen. Filmfoto: Jørgen Bull.

55

Maren Dagny Juell Kristensen: *It fits beautifully in the palm of your hand* (2020). © Maren Dagny Juell Kristensen / BONO 2021. Foto: Thor Brødreskift.

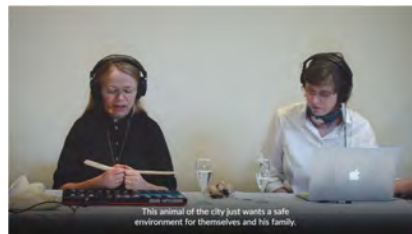


57 VUMA Projects: *VUMA Soner* - app med stedsutløste lydvaninger i Bergen by, laget for *Den latente byen*, 2020. Foto: Laurie Lax/VUMA.




56

Søssa Jørgensen & Yngvild Færøy: *Between Humans & Animals in Bergen* (2020). Skjermdump fra livesending; Dušan Barok.



around which
dissonant satellite
cluster



<i>around which dissonant satellites cluster</i> Forord av Vilde Salhus Røed	07
<i>The Extensions of Many:</i> <i>20+ år med Bergen senter for elektronisk kunst</i> Essay av Dušan Barok	13
Bilder/Images (essay)	75
<i>The Extensions of Many:</i> <i>20+ years with Bergen Centre for Electronic Arts</i> Essay by Dušan Barok (English)	93
<i>Om kunst i framtidens verden. Et utdrag.</i> Essay av Thure Erik Lund	155
<i>www.ShowMeLove</i> Tekst av Marit Eikemo	163
<i>It fits beautifully in the palm of your hand...</i> Videoinstallasjon av Maren Dagny Juell	179
<i>The Carrier</i> Videoinstallasjon av Hanan Benammar	189
<i>Det valdssystemet som har sendt deg ut i verda mi kjæraste:</i> <i>Kjenn historia so nær deg som lyden av di eiga stemme</i> Tekst om <i>The Carrier</i> av Ragnhild Aamås	197
Biografier	199

around which dissonant satellites cluster
er utgitt av BEK – Bergen senter for
elektronisk kunst, 2021

Bidragstere
Dušan Barok
Hanan Benammar
Marit Eikemo
Maren Dagny Juell
Thure Erik Lund
Ragnhild Aamås

Kunstverkene *The Carrier* og *It fits beautifully
in the palm of your hands...* er beskyttet av
opphavsrett og gjengitt i denne publikasjonen
etter avtale med BONO (Billedkunst Opphavsrett
i Norge). Kunstverkene kan ikke gjengis uten
hjemmel i lov eller lisens fra rettighetshaverne/
BONO (www.bono.no).

Alle rettigheter til tekstene *Om kunst i
framtidens verdenen. Et utdrag.*, www.ShowMeLove
og *Det valdssystemet som har sendt deg ut i verda
mi kjæraste: Kjenn historia so nær deg som lyden
av di eiga stemme* er forbeholdt forfatterne.

Tekst og bilder* i essayet *The Extensions of Many:
20+ år med Bergen senter for elektronisk kunst*
publiseres under Creative Commons' norske
lisens 3.0 for fri kunst og kultur (CC BY 3.0 NO:
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/no>),
etter avtale med forfatter, intervjuobjekter
og andre rettighetshavere. Materialet kan deles
og bearbeides, så lenge korrekt kreditering
oppgis, lenke til lisensen deles, og det indikeres
om endringer er blitt gjort.

*For bildene 52, 54 og 55, se bildetekster for
rettigheter (side 90-91).

*20 år med BEK – Bergen senter for elektronisk
kunst: en kronologisk oversikt* av Dušan Barok:
<https://bek.no/kronologi/kronologi/>

Redaksjon
Vilde Salhus Røed (hovedredaktør)
Maria Rusinovskaya

Oversettelse
Lene Stokseth (norsk oversettelse av
*The Extensions of Many: 20+ år med Bergen
senter for elektronisk kunst*)

Korrektur
Espen Sommer Eide
Åsne Hagen
Pip Rowson (engelsk)
Vilde Salhus Røed

Design
Vera Gomes

Trykk og innbinding
Bodoni AS, Bergen

Opplag
200

ISBN 978-82-998680-5-1

Publikasjonen er blitt til med støtte fra
Norsk kulturråd, Fritt Ord og Bergen kommune.



Støttet av Kulturrådet



FRITT ORD



BERGEN
KOMMUNE

bek.no