



Erik Wessel

19.02. - 20.03.2005

Erik Wessel: Digitale malerier i etter-modernismens tid **Av Holger Koefoed**

Maleri som medium har ikke vært "in" på flere tiår, men nylig argumenterte Åsmund Thorkildsen for å slippe det nye maleriet fri. Det er enda mye ugjort på dette feltet i kunsten, og det er et umulig prosjekt å skru tiden tilbake. Derfor er det interessant at kunstnere som lenge har følt seg som "overvintrede" modernister tar i bruk ny digital teknologi for å prøve ut kunstneriske erfaringer og kompetanse fra senmodernismens periode, dvs. ut fra en helt ny tilnærming.

Det er nøyaktig tretti år siden Erik Wessel sist hadde separatutstilling i Oslo. Mønstringen i Oslo Kunstforening besto utelukkende av collager i tradisjonen etter Kurt Schwitters og Ramon Iserns kunst. I denne tidlige fase var heltene de nonfigurative malere som Jackson Pollock, Serge Poliakoff og hjemlige Gunnar S. Gundersen – foruten en rekke eldre kunstnere. Flate-, form-, farge problematikk danner basis for det kunstneriske arbeidet den gangen.

Det er mange publikummere som har fordommer knyttet til digital basert kunst. Disse får de god anledning til å få testet på de to utstillingene til Erik Wessel. De som hadde trodd at maleriske problemstillinger og maler stofflige virkninger ikke hadde noe med photoshop baserte og digitalproduserte bilder å gjøre, bør revurdere sine synspunkter. Det er et faktum at malerkunstnerisk kompetanse fra senmodernismens glanstid i Norge kan komme et kunstprosjekt i ettermodernismens tid til gode. Wessels kunst viser i så måte vei.

De to siste årene har data vært Wessels prefererte verktøy som kunstner. De to utstillingene omfatter digital photoshop basert kunst, og inkluderer manipulert foto, digitalgrafikk og maleri. Wessel har også laget en video kalt Monopolis, med gotiserende arkitektoniske konstruksjoner i et flatt, øde landskap inspirert blant annet av Fritz Lang, de Chiricos metafysiske maleri og Salvador Dalis surrealistiske landskaper. Reidar Skår har komponert musikk til videoen som er blitt en dialog mellom visuelle og auditive elementer. Monopolis foregår i et slags abstrakt Stonehenge aktig landskap. Følelsen av ensomhet følger betrakteren fra lysoppgang til lysnedgang.

Fotografiene er datamanipulerte, og omfatter flere serier, enkelte med serielt preg. For eksempel "Fra Godthaab til Merci". Utgangspunktet for disse bildene er en serie portretter av hus i en borgelig, suburbisk idyll fra Hillerød i Danmark. I en annen serie er det kontrasten mellom den gylde, eroderte naturen i Costa Blanca-området i Spania og den voksende byen rundt Benidorm som danner rammen. Et bilde av en bensinstasjon – kalt Rapsol - i et øde område, kan minne om hyperrealistiske bymotiver fra 1960-tallet. Dens strenge og konsekvente oppbygging omkring horisontale og vertikale linjer gir bildet et stramt uttrykk. Dataens muligheter for å "rense" komposisjonen for visuell støy, gjør det svært egnet for kunstnere som ønsker maksimal kontroll med de kunstneriske virkningene, noe Wessel tydeligvis legger vekt på.

De maleriene Wessel stiller ut, er unike. Wessel utnytter presisjonen i datastyrt billedbehandling der både strenge, flatebaserte billedkomposisjoner og maleriske problemstillinger, stofflig variasjon etc. er stil opp mot hverandre. Wessel har sett denne perioden som en aktiv utforskning av det nye mediets muligheter. Det

maleriske slår stadig ut på forbløffende måter, og mediet er brukt stemningsskapende. Farge søker Wessel å knytte opp mot formens energi. Mange av bildene kan i utgangspunktet minne om Robert Rauschenbergs fotobaserte grafikk. Igjen er det kompetansen fra 1960-tallet som kommer Wessels nye billedkomposisjoner tilgode. Han starter som regel med en stemning, noe udefinert. Etter hvert kommer komposisjonen på plass, og så kan kunstneren begynne arbeidet med alle de formale grepene: flate – rom, åpne og lukkede former, linjer, rytmer etc.

*

I dette mediet må du tenke ut spenninger som du før kunne få ut gjennom kroppslige bevegelser. Skjermen er full av utfordrene malerisk-stofflige muligheter, og den kompetansen Wessel fikk på 1960-tallet har vært fullt mulig å utnytte i det nye mediet.

Databearbeiding har uendelig mange fordeler for kunstnere: lett å endre – og ta vare på, du kan ha full kontroll med farger, former, detaljer, og det er et svært presist medium. Du kan sample, arbeide med forskjellige strukturer, teste forskjellige farger etc. Det er lett å ta vare på det som er bra i hele eller deler av bildet, og vrake det dårlige. Erik Wessels konklusjon er at dataskjermen er et sanselig verksted!

Utstillingene gir et blikk tilbake samtidig som de peker ut en mulig vei videre.

