

## **So this is real life you're telling me**

***Steinar Jakobsen (f. 1967) er beskrevet som en av Norges mest markante fotorealistiske malere siden gjennombruddet i 1990-årene. Han er kjent for distanserte og kjølige malerier basert på nattekameraer og urbane landskaper, disiplinert utført med høy presisjon.***

I hans nye utstilling i Galleri K viser han et bredt spekter av maleriske referanser. Vi får se både hans røtter i studier av europeisk renessanse og barokk, og hans bevegelse vekk fra det flate fotografiet til fordel for vår tids tredimensjonale Virtual Reality.

Jakobsens 22 malerier, alle malt i 2017-18, er i motsetning til tidligere bruk av de perfekte overflatene til plexiglass og aluminium, malt på organisk lerret. Det understreker hans omfavelse av den maleriske opprinnelsen i førindustrielt håndverk og lar han arbeide med teksturer kjent fra malerihistorien. Maleriets materie, oljemalingens ulike lag og teksturer, blir i Jakobsens nye bilder en sterk kontrast til digitalt lys og postmodernistisk arkitektur som er del av Jakobsens bildeverden. Denne verdenen er hele tiden i forandring, i dialog med den akselererende utviklingen av kamerateknologi.

I motsetning til tidligere bruk av stillbilder av videoopptak, pressebilder og bilder av egenproduserte arkitektmodeller, er bildene hans nå tilsynelatende synkronisert med hans iPhone. Bildene er basert på snapshots fra våre stadig ekspanderende, digitale bildearkiver. De fleste av oss har flere bilder lagret på våre smarttelefoner enn renessansens samlede bildeproduksjon, og gjennomsnittsmennesket i Vesten bruker nå stordelen av tiden sin sammen med digitale skjermer i en eller annen form. Interaktive panoramabilder og VR-briller er sammen med virtuelle verdener i dataspill i ferd med å forandre persepsjonen vår.

Mens mange forutså at den digitale revolusjonen ville gjøre samspillet mellom hånden og øyet mindre relevant, er det motsatte i ferd med å skje. Videreutviklingen av datateknologi fra bilder på skjerm, til gigantiske, interaktive online-verdener forandrer vår persepsjon, måten vi ser. Det inviterer også til fysisk samspill og et nytt fokus på fysiske ferdigheter. Man kan hevde at maleriet etter fotografiets inntog ikke bare ble inspirert av fotografiets komposisjon og flater, som i impresjonismen og naturalismen, men at mennesket i løpet av det 20. århundret ble så vant til å se fotografier at måten mennesket så malerier ble påvirket av det foto-tilvendte blikket. Kunstnerne lagde også malerier med et foto-informert blikk. Resultatet kan rent formalt oppsummeres som komposisjonelt utsnitt, der tidligere prioritering av romlighet og særlig objekters og figurers volum vek plass for flatekomposisjon. Ikke bare måtte bildets elementer referere til noe utenfor bildet, men bildet måtte også referere til seg selv som maleri i fotografiets tidsalder. I sin mest opphøyde form, i følge endel modernistiske ideologer, skulle maleriet helt unngå billedrom og holde seg på flaten det ble malt på, som «rent maleri».

Den uvørne, prosessorienterte virtuositeten i Jakobsens nye malerier åpner opp for et billedrom og flatebehandling som kan sees som den virtuelle virkelighetens frigjørende potensiale for bilder som krever stor grad av håndverksmessig kyndighet. Dette er malerier som ikke bare refererer til gester og formale kombinasjoner kjent fra nyere og eldre kunsthistorie, men der bilderom bygges opp ved bruk av kompliserte og krevende maleriske prosesser.

Jakobsens nye malerier er også ofte intime, vare og personlige. Som ung studerte han særlig den nederlandske maleren Johannes Vermeer, kjent for sine borgerlige interiører med kvinner i arbeid. Vermeer, som brukte datidens camera obscura-teknologi (projeksjon av en scene til en vegg gjennom et «tittehull») for å lage uhyre presise malerier, var ikke bare en banebrytende håndverker. Han laget bilder der det virker som om tiden står stille, forevigete øyeblikk av eksistens. Jakobsens maleriske håndlag er imponerende, men det er bildenes uttrykk som er hans kunstneriske prestasjon: i møtet med ny bildeteknologi og århundrers håndverk skaper han malerier som ikke kunne vært malt før nå, men som er avhengig av fortidens kunnskap.

## **Fra Camera obscura til Augmented reality**

Camera obscura med og uten optikk er synlig i den maleriske prosessen fra renessansen, men det er teorier om at allerede prehistoriske hulemalerier var påvirket av teknikken og at forvrengninger i anatomi og objekter skyldtes camera obscura-teknologi. Dersom dette er korrekt, er maleriet allerede fra sine første former knyttet til bildeoverføring via lys. Oppfinnelsen av fotografiet på 1800-tallet akselererte uansett en utvikling som hadde foregått i århundrer. Leonardo Da Vinci, som lagde hundrevis av tegninger og diagrammer av camera obscura-teknologi, beskrev innretningen i detalj i 1502.

I perioden mellom den fotorefererende impresjonismen og naturalismen fra andre halvdel av 1800-tallet til introduksjonen av Augmented/Virtual Reality (AR/VR) over hundre år senere, så man malerier via det flate fotografiet. Vi er i starten av en ny periode som avløser det flate fotografiets tidsalder. Det kunne vært en påstand hentet fra toneangivende, vestlige modernistiske kunsthistoriebøker utgitt før 1970. Det ville framstått som en klisjé, dersom det ikke var så åpenbart sant: for den eksponensielt økende teknologiske utviklingen fra transistorens oppfinnelse på 1940-tallet har ikke bare gitt oss superdatamaskiner, verdensomspennende internett, avanserte droner til hobbybruk, selvkjørende biler og krystallklare, digitale skjermer: det har gitt oss en ny, virtuell verden. Og den er tredimensjonal.

Når barn leker seg med VR-briller og maler digitale, tredimensjonale bilder i en virtuell verden synkronisert med barnets fysikk, opplever det noe som var utenkelig for bare noen tiår siden og sett på som banebrytende teknologi for ti år siden. Norske barn født etter iPadens introduksjon i 2010 kan knapt tenke seg en verden uten touchbaserte skjermer der de kan bygge syntetiske verdener i tre dimensjoner. 3D-scanning og 3D-printing er utbredt i private hjem. «Tingenes internett», som regel sensorbaserte elektroniske apparater med bestemte formål knyttet sammen via internett, hjelper til med temperaturregulering, låser, smartklokker og kameraovervåking. Vi har kommet langt i å skape sømløse, interaktive systemer kontrollert via smarttelefoner og andre datamaskiner. Og alt styres via ikonografiske brukergrensesnitt, der idealet er at teknologien skal være mest mulig intuitiv.

Filmen The Matrix kom i 1999 og skildret en virtuell virkelighet skapt av maskiner som hadde tatt over jorden og gjort menneskene til slaver. Dystopien var basert på en sjanger av postapokalyptiske filmer fra 1980-tallets Blade Runner, Mad Max og The Terminator. I sistnevnte skisseres en verden der maskinene har utviklet bevissthet og gått til angrep på menneskeheten. I The Matrix tas denne problematikken videre og handlingen foregår i en virtuell verden skapt av binære koder. Skillet mellom virkelighet og virtuell virkelighet har opphørt. Filmen ble laget etter den første gulfkrigen, som den postmoderne franske filosofen Jean Baudrillard ironisk hevdet utspilte seg på TV og ikke hadde funnet sted i

virkeligheten. Det var den første krigen der TV-seere kunne følge amerikanske bombers flukt bokstavelig ned piper og trappeløp før skjermen gikk i sort. Bruken av TV-bilder var sentral i propagandaen og seerne overveldet av våpenteknologiens påmonterte kameraer som streamet live før målet ble ødelagt. Dette var noen år før internett kom for fullt i 1994 og deretter har utviklingen handlet om det digitale rommets ekspansjon.

Mens entusiaster på maleriets vegne helt siden fotografiet ble gjengitt på daglig basis i aviser og trykksaker fra midten av 1800-tallet stadig forsøkte å finne begrunnelser for hvorfor maleriet ikke hadde utspilt sin rolle, eller enda dystre, at det ikke var «dødt», kan vi slå fast at uansett hvor mye det tilsynelatende kan ha utspilt sine roller døde det aldri. Det har tvert imot vært en kontinuitet i maleriet og overlevering av håndverkstradisjoner og visuell kunnskap uavhengig av trender. Mens maleriet åpenbart kontinuerlig påvirkes av annen teknologi, er det også et potensiale i maleriets langsomme kontinuitet som handler om noe annet enn teknikk: maleriet krever en spesiell form for konsentrasjon og mangeårig studium, samspill mellom hånd og øyne. Ateliermaleriets analoge karakter og dets ulike tidsforløp er forutsetningene for dets materielle kvaliteter. Dets unike logikk som er utviklet gjennom århundrer og gir spesialiserte kunstmalere et redskap til å reflektere over vår bildekultur med en kompetanse som er spesifikk for malere. Det er ikke nytt at maleriet absorberer ny teknologi, bokstavelig talt i form av nye pigmenter, underlag og påføringsredskaper, men også i form av kunnskap om lys, farger og dessuten nye, visuelle forlegg.

Sistnevnte er kanskje mest iøyenfallende forskjellig i dag fra fortiden da vi helt konkret har en ny verden å behandle i et eldgammelt medium. Dette er fortsatt et relativt ubehandlet felt, der maleriets unike språk vil forandres, men forhåpentligvis også hjelpe oss i å se nye sider ved den virtuelle virkeligheten.

*Anders Eiebakke*