

# Virtual reality er kunstens nye medie



Et slag med golfkøllen bringer tilskueren videre til den næste parallelverden i VR-værket 'Anthropia'.

**SERIE: En lang række førende kunstnere har taget VR til sig. I dag åbner udstillingen 'CC:LAB . Virtual Reality' på Copenhagen Contemporary på Papirøen i København. Ingeniøren var en af de første til at prøve det danskproducerede VR-kunstværk Anthropia.**

Af [Laura Engstrom](#) 22. sep 2017 kl. 16:59

»Er du klar til at blive fragtet ind i en parallelverden,« spørger Mads Damsbo, der har været initiativtager til det VR-værk, jeg skal ind og se. Han vil lige have bekræftet, om Ingeniørens udsendte nu også ønsker at gå derind.

»Du skal være indforstået med det,« gentager han, og da jeg nikker, får jeg VR-briller, hovedtelefoner, en rygsæk og kappe på, klar til at bevæge mig ind i på et 400 m2 stort ukendt land.

Parallelverdenen Anthropia viser sig at være en minigolf-bane. I hvert fald på overfladen. En af banerne blinker rødt og indikerer, at det er her, jeg først skal gå hen. En golfkølle hænger i luften, som venter den på, at man skal tage den og give den golfkugle, der kommer trillende, et ordentligt slag.

Det gør jeg, og med ét bliver jeg sendt ind i et rum. Her går forskellige udgaver af den samme kvinde rundt omkring mig.

Da jeg ved næste post har slået til endnu en golfkugle, befinder jeg mig i en campingvogn med et par og to børn, der alle får serveret et lille glas spiritus. Derefter kigger de på mig. Her er en lukket, sær stemning, hvor jeg bare gerne vil ud.

Om jeg så gerne vil ind i den næste film, ved jeg så ikke, men jeg slap levende ud. Ved den tredje post skal jeg lægge mig på en seng og kan se, at jeg nu er død, ihvertfald tæt på. Mit bryst hæver og sænker sig, så jeg må være levende, men bliver slæbt rundt på et tæppe, som var jeg død. Omkring mig går mænd rundt i hvide dragter med blod på og i flere rum i det danske parcelhus ligger lig. Det føles næsten virkeligt, og da jeg til sidst bliver dækket til af plastic, overvejer jeg lige kort, om mon stadig kan få vejret.

## 60 minutter langt VR-værk

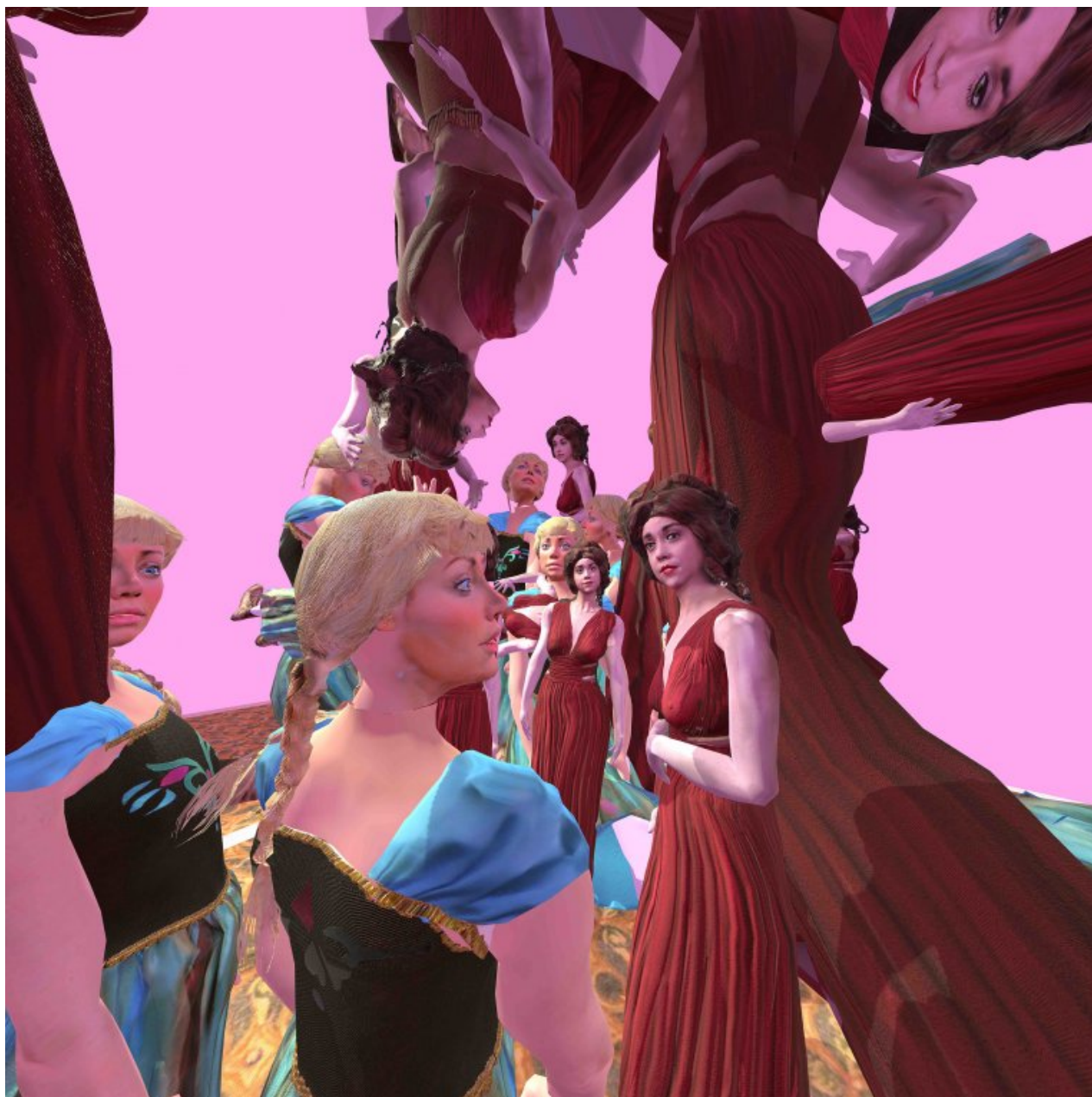
Det er den VR-film i det 60 minutter lange værk med i alt fem film af fem forskellige danske og udenlandske kunstnere, der gør perspektivet kropsligt. Det er sært nærværende.

Efter de næste to film, slutter værket med, at man får taget VR-brillerne af og kan se, hvordan rummet ser ud i virkeligheden. Eller hvad det nu er for en virkelighed. Det fungerer godt.

## Virtual reality



**Ingeniøren gør status på Virtual Reality**, efter at vi for et år siden fordybte os i fænomenet. Blev det bare en hype, eller står vi med en gamechanger? I denne uge ser vi på eksempler, etik og den dobbelte virkelighed. Alle artikler vil kunne læses på [ing.dk/fokus/virtual-reality](http://ing.dk/fokus/virtual-reality).



På det tidspunkt har man været inde i parallelverdenen i knap en time og kan bevæge sig hen til udstillingens anden del, CC:Lab, hvor fem internationalt kendte kunstnere udstiller hver deres VR-værk i dertil indrettede bokse.

## Beamet op

Jeg prøver først den amerikanske kunstner Tony Ourslers video. Han er kendt for sine video- og installationsværker og har tidligere udstillet på Aros. Her udstiller han en lille film om George Adamski, der var en af de første, der hævdede at have fotograferet en UFO.

I filmen kan man se, hvordan George Adamski bliver beamet op af en lysstråle og prøver at afkode det sprog, der skulle blive talt på Venus. Det havde været sjovt, hvis man selv blev beamet op, men det er mere underholdende end den måde, den kendte videokunstner Paul McCarthy har grebet genren an på.

I hans værk 'Mary and Eve' kommer man ind i en klaustrofobisk scene, hvor de to kvinder Mary and Eve forsøger at kæmpe om ens gunst. Og hvad så? Kunne man passende spørge, selv om Paul McCarthy skulle være den kunstner, som Copenhagen Contemporary er mest bæret over at kunne udstille, fordi han er et stort navn.



Så er det sjovere at gå ind i Erik Parkers psykodeliske kunstværk, hvor blomsterne ser ud til at være lavet af tyggegummi og træerne af plastic. Det er som at gå inde i et syret maleri.

Det er oplagt, hvorfor VR er blevet et medie, mange kunstnere nu bruger. Her giver man beskueren en totaloplevelse og skal ikke kæmpe med andre distraktioner. Det gør indtryk. Og det bliver interessant at se, hvordan mediet vil blive udnyttet kunstnerisk – sådan som Anthropia. Det er lavet af det danske produktionsselskab Makropol og var helt klart udstillingens mest gennemførte og innovative værk.

*[Copenhagen Contemporary: CC Lab Virtual Reality](#) vises fra 23. september til 26. november 2017*

**OBS: Der kan være otte gæster i i installationen ad gangen, og tilmelding via billetnet eller fysisk i CCs reception er derfor nødvendigt. Anthropia tager 60-70 minutter og koster 50 kr., der tillægges den normale indgangspris til CC på 75 kr. Der bliver lukket to publikummer ind hvert kvarter.**

Fokus: [Virtual Reality](#)

Emner: [Kultur](#)