

Smagsprøver på fremtiden

Anmeldelse 6 okt 2017 Af [Amalie Frederiksen](#)



ANTHROPIA. Installationsview, Copenhagen Contemporary, 2017

***ANTHROPIA* på Copenhagen Contemporary er en syret, ud af kroppen-oplevelse, der giver små smagsprøver på, hvad VR-teknologien kan bruges til i kunstsammenhæng. Værket består af et hovedværk med flere værker inde i sig, som publikum selv aktiverer på deres 60 minutters lange vandring gennem den enorme totalinstallation. Der mikses med kunst kategorier og fornemmelsen for tid og rum forskubbes i de sammenkoblede lag af virtuelle og virkelige elementer. Det er fedt – også selvom**

teknologien ikke helt kan følge med ambitionsniveauet, og den nørdede leg med VR-formatet ikke kommer kunsten til gode.

Spøgelse mellem to verdener

Jeg står på et græspodie i bare tæer i et mørkt rum – spændt på at skulle forlade den velkendte, fysiske virkelighed. En mand med en mistroisk imødekommende attitude ved navn Johan iklæder mig en kappe, VR-briller, høreboffer og en rygsæk, der kan sende mig ud i det virtuelle univers.

Det virtuelle univers er en minigolfbane. Digital og fysisk på samme tid. Et eventyragtigt univers bestående af et digitalt lag, lagt ovenpå et fysisk rum – tilsat drømmende lyd i hørebofferne. Nogle elementer kan man røre ved (IRL), andre er kun synlige – som fantomer. Men de to parallelle verdener er i kontakt med hinanden. De matcher – næsten.

Golfkøllen, der svæver i luften og inviterer til at blive grebet efter, viser sig at være virkelig. Minigolfbolden, der ligger på banen nedenunder er derimod digital – den er kun et billede på en bold. Men den påvirkes alligevel af golfkøllens svingning og triller i hul ved mit første slag.



ANTHROPIA. Installationsview, Copenhagen Contemporary, 2017

Der er en både tidslig og rumlig forskydning mellem slaget og slagets effekt på bolden, som afslører, at handlingen er programmeret. Udfaldet er bestemt på forhånd, sikkert så det ikke kan gå galt. Denne 'out of

sync'-problematik er gennemgående og forstyrrer den ellers gode intention med at koble det digitale og fysiske rum og lade publikum blive både medproducenter og performere i en fortælling, som de kunne styre suverænt. Men måske er VR-teknologiens udvikling ikke nået dertil endnu.

Så er der film!

Golfbanen forsvinder fra mit tredimensionelle synsfelt, og grå røgtåger indtager skærbilledet. Det er en klaustrofobisk fornemmelse – som at stå midt i røgen og holde vejret for ikke at få den i lungerne. Selvom jeg ved, den er fake.

En flok zombielignende skikkelser træder ud af røgen, og nu står jeg i en stor, rå industrihal. Røgen letter og zombierne forsvinder. Jeg er et spøgelse, der sidder ved et bord i en campingvogn sammen med en familie, som kigger direkte på mig, smiler indforstået og tømmer fire små snapseglas, som står på bordet foran dem. Det er surreelt og utrolig realistisk på samme tid. Kort efter er jeg tilbage på minigolfbanen.

Og jeg bevæger mig forsigtigt til bane 2. Forsigtigt, fordi mine fødder jo er usynlige, og det fysiske rum er cirka to minutter ude af synk med det digitale billede.



ANTHROPIA. Installationsview, Copenhagen Contemporary, 2017

Zap videre!

Hver gang bolden ryger i hul åbner der sig en ny verden i form af et nyt VR-videoværk. Fem kunstnere deltager med særskilte VR-værker, som publikum stående på et

græsplateau kan observere ved hver minigolfbane. I modsætning til hovedværket – minigolfbanen – som fungerer som rammesætning eller en slags udstillingsrum for de fem andre værker, er der her tale om mere klassiske VR-produktioner, hvor publikum oplever sig selv som passiv karakter i et virkelighedsnært, fiktivt univers. Man er inde i filmen, men har ikke valgmuligheder som ude i minigolfuniverset.

Minigolfuniverset fungerer som en lim, der rumligt, men ikke særlig konceptuelt eller kunstnerisk, binder de fem individuelle værker sammen. Spørgsmålet er, hvorfor publikum skal bevæge sig på en minigolfbane for at gøre sig fortjent til at se kunstværkerne? Der er umiddelbart heller ikke nogen sammenhængende fortælling mellem de individuelle værker.

Det føles lidt som at zappe mellem kanaler og skal måske mere forstås som en smagsprøve på VR-teknologiens potentialer og afprøvning af et nyt digitalt-fysisk udstillingskoncept.



ANTHROPIA. Installationsview, Copenhagen Contemporary, 2017

Har kunsten brug for VR?

Selvom minigolfsformatet konceptuelt ikke understøtter de individuelle værker, er det samtidig der, hvor VR-teknologiens potentiale som kunstnerisk medie kommer mest til udtryk ved at pege frem mod en udvidelse af kunstens rum.

Potentialet, der kommer til synes i små bidder, er VR-formatets mulighed for at bryde grænserne mellem kunstens klassiske kategorier og den konventionelle adskillelse mellem kunstner, værk og publikum. Det interessante er den måde publikum kan blive medperformere og medproducenter på en 'udstilling', der skaber sig selv undervejs afhængig af de situationer og hændelser 'publikum' udsættes for. Det i sig selv er ikke nyt – men med VR-teknologien kan det foregå i et fiktivt, digitalt rum, der synes oplagt som legeplads for sociale, rumlige og sanselige eksperimenter. Alt kan foregå grænseløst og uden konsekvenser.

Bag *ANTHROPIA* står MAKROPOL – et studie, hvis tidligere VR-produktioner blandt andet tæller *The Doom Room* (2017) og *Skammekrogen* (2014).

Deltagende kunstnere er Therese Willstedt, Rikke Benbor, Ali Abbasi, Julian Juhlin og Johan Knattrup Jensen. *ANTHROPIA* er skrevet og instrueret af Johan Knattrup Jensen og produceret af Mads Damsbo.

Udstilling

CC LAB: Virtual Reality

23 sep 2017 → 26 nov 2017

Copenhagen Contemporary
Se kort og tider

kunsten.nu er din bedste kilde til viden om samtidskunsten i Danmark. Vi debatterer og informerer på tværs af genrer og landsdele så du altid er opdateret om den aktuelle kunst.

Støttet af Statens Kunstfond