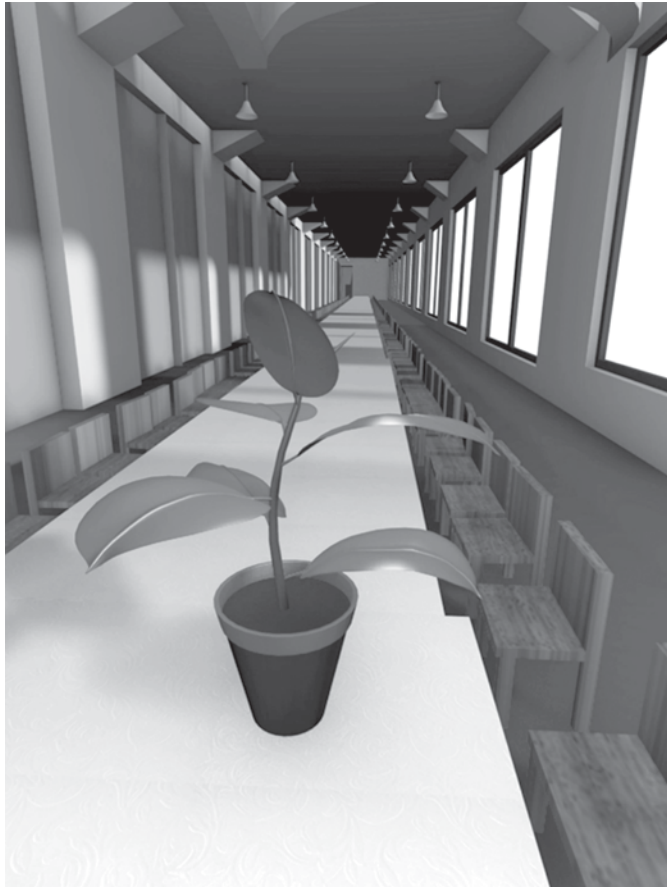


VIR TUAL PERC EPTION



Søren Thilo Funder. DOWN WITH DOMESTIC TRASH (Rubber Plant)
HD Video, (Vertical 4:3, Horizontal 16:9), 7'45", still from video.



Ditte Ejlerskov. *The Virus Minaj Triptych*, 2014,
Triptych; 3 pieces of 46 x 65 cm each, oil on canvas.

DITTE EJLERSKOV er optaget af mainstreamkulturen og idoldyrkelsen gennem denne. Internettet og sociale medier har åbnet for nye muligheder for fans at følge deres idolerne helt tæt online. Ejlerskov betragter sig selv som aktiv men kritisk forbruger af disse medier, og bruger dem, som erklæret fan, til at følge sine idoler, de tre afroamerikanske pop-ikoner Rihanna, Beyoncé og Nicki Minaj. Det er her igennem hun finder inspiration og visuelt materiale.

Ejlerskops arbejde kan måske ses som en slags fan-art, men er meget mere kompleks end det. Pop-idolerne er interessante ikke bare for deres ikoniske status på musik-scenen, men bliver i Ejlerskops værker sat ind i en større politisk og feministisk kontekst. Hun betragter popkulturen som en særdeles betydningsfuld faktor for dannelsen af vores identitet og selvforståelse.

Sangerinderne er kendte for deres stærke sexualiserede optrædende. Når Nicki Minaj i musik-videoen til Anaconda vrider sig halvnøgen i junglen med bananer og kokosnødder, fremhæver hun den eksotificerede kolonistiske ide om den sorte kvinde krop som den volumniøse, altid lystne, tilgængelige og objek for den hvide mands blik.

SØREN THILO FUNDERS værker er filmiske sammenstillinger af forskellige kulturelle felter og sociale historikere. De er formelle undersøgelser af magtrelationerne i det moderne samfund, samt sandheden i autoriteter og kollektive historieskrivninger. Gennem brug af filmiske fortællinger og video-dokumenter, samt aspekter af kritisk teori, litteratur, populærkultur og modkulturelle discipliner, forsøger de at opstille nye forbindelser mellem historisk, kulturelt og politisk materiale og derved skabe helt nye potentielle rum - tredje steder for politiske overvejelser og modhukommelse. De er optaget af forbindelserne mellem medborger-skabets rituelle praksis og den enkelte borgers psykologiske tilstand, samt de mekanismer og paradokser, som engagementet i det civile, det kommunale, det historiske og det relationelle nødvendiggør. Positioneret et sted mellem genopførelser, performance og ren fiktion, adresserer værkerne forsigtigt og akavet dette løsrevne moderne subjekt, der ufortrødent forfølger kollektiviteten, historien og fællesskabet.

I videoværket *DOWN WITH DOMESTIC TRASH (Rubber Plant)* fortæller en gummi plante historien om

Disse optrædender ligger sig op ad de problematiske, men populære fremstillinger af race, køn, seksualitet og klasse, og udfordrer beskueren til at acceptere sit eget personlige ansvar for fremmedhad, diskrimination og de forhold, der tillader disse stereotyper at vare ved.

Ditte Ejlerskov udtaler: "Ikke kun som kunstner, men også som fan og forbruger af Minajs materiale, føler jeg, det er min opgave at udfolde hendes arbejde. Hun er ofte blevet markeret som en anti-feminist fanget i et sexistisk patriarkalsk system, men jeg spekulerer på, om hendes kvindelige fanskare -gennem rappen's aggression- i virkeligheden ikke er mere rustet end for eksempel den akademiske feminisme til at kræve og opnå retfærdighed."

Ejlerskov viser til udstillingen *Virtual perception* installationen; *I Love The Way You Lie*. Værket springer ud af en længerevarende email-korrespondance Ejlerskov havde med en e-mail svindler; Fergal O'Connor, fra Barbados. O'Connor forsøger at overtale Ejlerskov til at sende penge til en hans fond. Ejlerskov har fortalt O'Connor at hun er fan af Rihanna, som oprindeligt kommer fra Barbados. O'Connor udnytter denne viden til at lokke Ditte til at komme til Barbados og se Rihannas hus, men først og fremmest overføre ham penge. Ejlerskov svarer entusiastisk tilbage, hun overfører ingen

penge, men bestiller en billet og opfordrer til et møde. Pludselig er Ejlerskov alene på en strand i Barbados, men Fergal O'Connor's email-konto er lukket og korrespondancen er død. Men Ejlerskov fortsætter med at skrive og dialogen udvikler sig derfor til at være en monolog – en slags rejseblog omhandlende tilstedeværelse, materialitet og internet, fiktion og virkelighed. Tankerne kastes ud i cyberspace og sluges af Fergal O'Connor's lukkede e-mailkonto. Elementer fra rejsen og dialogen indgår i installationen *I Love The Way You Lie*. Med kameraet i hånden udforsker Ejlerskov blandt andet ruinen 'Paradise Beach Club', beliggende kun et stenkast fra det hus hvori hun boede på Barbados. Hun kastes tilbage til J. G. Ballards bog 'Vermilion Sands' om et imaginært ferieresort for kunstneriske sjæle og rige excentrikere.

Ditte Ejlerskov er født i 1982. Hun bor og arbejder i Danmark efter mange år bosat i Sverige. Hun er uddannet fra Malmö Art Academy og Det Fynske Kunstakademi og er endvidere medstifter af forlaget Woodpecker Projects, SE, stiftet i 2008.

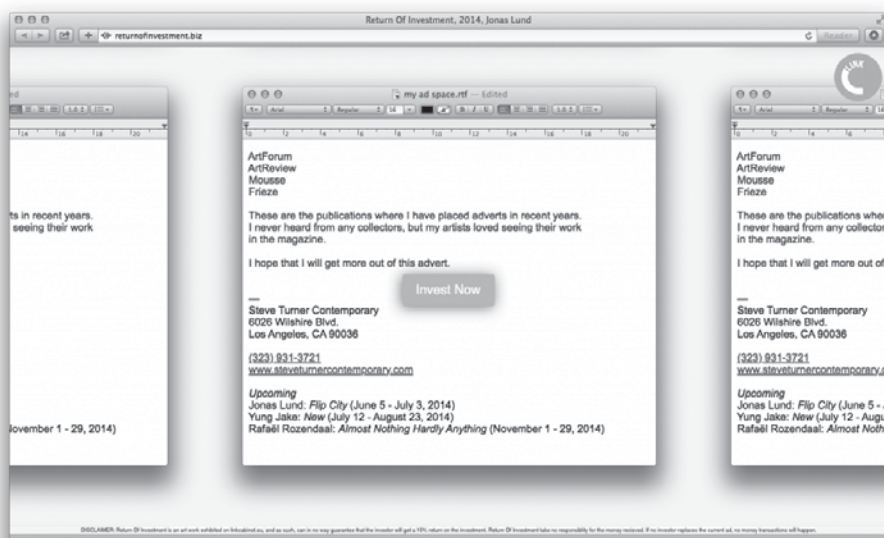
den gang den, grundet dens position som unødvendig bourgeois pyntegenstand i de kollektivistiske og konstruktivistiske sovjetiske boligblokke, næsten blev udryddet på Stalins ordre. I en 3D model af en utopisk kollektivistisk bolig-konstruktion, inspireret af OSA-gruppens socialistiske arkitektur, svæver planten gennem et landskab af modstridende utopiske ideer for endeligt at bevæge sig ind i en futuristisk antityngdekraft rumkolonial arkitektur - der genkalder en idealiseret socialistisk levevis fra fortidens utopiske boligbyggerier.

Inde i det kunstigt skabte økosystem Biosphere 2 er to gigantiske konstruerede lunger ansvarlige for at udjævne trykket i den hermetisk lukkede glasarkitektur. To hårde gummimembraner pumper langsomt og stødt de store kamres loft op og ned. Biosphere 2 blev bygget i 1987 med drømmen om at skabe en fuldstændig selvforsynende biosfære. I 1991 lukkede 8 videnskabsmænd, bionauter som de kaldte sig, den solide indgangsluge efter sig med den mission at tilbringe de næste 2 år i fuldkommen isolation fra omverdenens klima. Forsøget på at klare sig helt uden forsyninger udefra blev dog udfordret af klimaforstyrrelser, invasive arter, ekstrem kedsomhed, iltmangel og

underernæring. For bionauternes diætist Roy Walford var denne sidstnævnte underernæring dog ikke umiddelbart dårligt nyt. Den kritiske lave produktion af afgrøder gav nemlig anledning til at eksperimentere i praksis med Walfords tanker omkring forlængelsen af menneskets levetid ved hjælp af den såkaldte Starvation Diet - en sulte-diæt. Walfords entusiasme blev dog ikke ligefrem delt af de resterende bionauter.

I *Lung Chamber (Starvation Diet)* besøger vi det videnskabelige research center i en computergenereret afart hvor kameraet navigerer den hermetiske arkitektur i et 'first person view' lånt fra computerspils-genren Survival Horror. Fra et sted i horror-computerspils-genrens spæde begyndelse bevæger det forstyrrede kamera-øje sig igennem det dysfunktionelt terræn - et terræn af videnskabelige overlevelsstrategier og kunstig respiration.

Søren Thilo Funder (f. 1979) bor og arbejder i København. Han har en MA fra Det Kongelige Danske Kunstakademi (2008) og The University of Chicago at Illinois – Art and Architecture.



Jonas Lund, *Return of Investment*, 2014, screenshot from Website, courtesy the artist



Hannah Heilmann. Foto af Sigrun Gudbrandsdottir



Morten Modin, *swipe*, 2015, Forkromet maske i gesmonite, 30 cm x 20 cm

HANNAH HEILMANN arbejder inden for en tværmedial og performativ kunstpraksis, der sætter subjektiviteten, kunstnerrollen og kunstværkets status på spil. Hos Heilmann er kunstværket sjældent afsluttet, og har ofte karakter af rekvisitter, kostumer eller social interaktion.

Til *Virtual perception* viser Heilmann en installation der dokumenterer værket; *It Wasn't Like That, It Was Like This*. Værket fandt oprindeligt sted som en række performances, hvor kunstneren i længere og kortere tidsrum indfandt sig arbejdende foran en computer, hvorfra hun skrev og besvarede insisterende e-mails rettet til sig selv, eller søvngængeragtigt skypedede mellem sin telefon og computer, omgivet af video-projektioner af skærmen og videostumper af tilsvarende scenarier. Værket iscenesatte den digitalt forlængede krop, men især måske fremmedgørelsen af de eksterne omgivelser, når du er metaforisk inde i en computer. Det taler derfor også til kunstnerens egen arbejdsrolle som den visuelt producerende person fanget foran skærmen i praktiske problemstillinger med at besvare emails, opsætte budgetter, tegne skitser og skrive ansøgninger. Alt sammen en større del af hvad det vil

sige at være producerende billedkunstner, den del af arbejdet som ikke foregår i atelieret men ofte i hjemmet foran en skærm. Hjemmet bliver virtuelt og misforholdet mellem objekt, person, og baggrunden opløses langsomt.

IWLTIWLT fremmaner et dysfunktionelt billede, fordi vi ikke ser det rum personen mentalt opholder sig i, men noget fysisk som føles efterladt – en form for virkeliggørelse af en drømmende photoshop-collage.

Hannah Heilmann (f. 1978) bor og arbejder i København, hvor hun pt. er lektor på det Kgl. Danske Kunstakademi. Hun er cand.mag i Kunsthistorie fra Københavns Universitet, tidligere medlem af den hedengangne kunstnergruppe Ingen Frygt (2001-10), stifter af radioværket General Booty of Work, ligesom hun er en del af det københavnske produktionsfællesskab TOVES. Heilmanns kunstneriske virke opererer i spændingsfeltet mellem det kollektivistiske og det intimt selvscenesættende, hvor hierarkier, tabuer, magtforhold og institutionelle rammesætninger nedbrydes eller suspenderes.

JONAS LUND. Vi lever i en tid af målinger og kvalifikationer. Hver del af vores daglige liv bliver vurderet og evalueret. Mens statistikere og store data profeter sværger ved værdien af kvantificeringen, er der stadig plads til at sætte spørgsmålstejn ved effektiviteten og partiskheden det også skaber på sin vej. Vores hverdag er underlagt digitale systemer, i dag er der mere tale om hvad der ikke er digitaliseret end hvad der er. Post-digitalt kan derfor være et ret meningsløst begreb, vi lever nærmere i en præ-digital tid, - en situation, hvor største delen af befolkningen har en meget begrænset forståelse af, hvordan disse uigennemsigtige kontrolsystemer optimerer og styrer vores liv og vi måske kun har set en brøkdel af hvad en digitaliseret verden er.

Software og netværk er grundlæggende egenskaber i Jonas Lunds praksis, både materielt og konceptuelt. Dette resulterer i værker, der ofte er partipatoriske, konceptuelle, eller performance-baserede. I sit arbejde bevæger Lund sig nemt mellem online og offline systemer, og mellem teknologiske og sociokulturelle konstruktioner, alt imens han arbejder med de analogier, der binder dem sammen.

Lund Leger med vores forventninger til de traditionelle online quizzes eller per-

sonligheds tests. Hans arbejde undersøger værdien og brugen af dataindsamling, når disse tests forsøger at repræsentere brugernes smag og adfærd. Vi kan spørge os selv, findes der en objektiv måde at måle værdien af kunst på? Andre værker reflekterer og undersøger netop tendenser i kunst-industrien, som eksempel i hans tidligere solo-udstilling; "Strings Attached" hvor han fremhæver de mange juridiske restriktioner købere står overfor, når de køber kunst.

Lund tager en aktiv rolle i positioneringen og distribueringen af hans arbejde, langt ud over grænserne for studiet eller galleriet. Mens hans kunst stadig virker som kommentar eller kritik, virker hans installationer som *Flip City* (2014) eller analytiske værker som *Projected Outcomes* (2014) også som værktøjer til at udvikle fremtidige interventioner, hvis det er nødvendigt. I *Flip City* er malerierne udstyret med GPS trackere, til at følge dem på deres rejser efter salget. I udstillingen *Projected Outcomes* foretager Lund en daglig revurdering af omkostningerne ved udstillingen på en tavle i udstillingsrummet under værktittlen; *The Value of Nothing*. Lund opfinder til tider absurde eller ironiske metodiske løsninger på en ofte lige så absurd og uforståelig kunstverden.

Til udstillingen *Virtual Perception* præsenterer Lund værket; *Talk to me*, værket

består af en skærm forbundet med en mikrofon og et sæt høretelefoner, det er en samtale robot, en chat robot, der er blevet dannet på baggrund af alle tidligere chatsamtaler (skype, nyheder app, facebook, messenger) som skrevet af Jonas Lund selv. Beskueren kan altså selv snakke med skærmen, som ud fra Lunds egen historik så vil svare dig, en samtale med kunstneren, uden at kunstneren selv er til stede.

Jonas Lund (f. 1984) er født i Sverige. Han tog sin MA på Piet Zwart Institute, Rotterdam (2013) og en BFA på Gerrit Rietveld Academy, Amsterdam (2009). Jonas Lund bor og arbejder for tiden i Berlin.

MORTEN MODIN. Værket *Post Environment/Virtual Reality/The Distance Between Me and You*, der består af sammensatte flamingostykker med en masse cocktailpinde isat, udgør cocktailpindene i forskellige farver et grid, som skaber en flimrende overflade. Værket består dermed af en kerne af flamingo og en overflade af cocktailpinde. Flamingoklodsens lethed påvirkes nemt ved beskuerens egen tilstedeværelse - kroppens bevægelse gennem rummet skaber små luftforandringer der får klodsens til at dreje. Værket opstod i strømmen af Modins arbejde og tanker om en digital æstetik i et fysisk skulpturelt udtryk. Den æstetik som opstår i oversættelsen mellem det digitale udtryk og den fysiske verden, betegner Modin som en perverteret æstetik. Den digitale æstetik er en form for hyperperfektion, som forekommer perverteret, når den forsøges overført til den fysiske verden i skabelsen af et værk. Modin interesserer sig for den æstetik som er skabt vha. computer-algoritmer, som både spilverdens dragende univers og mange arkitektfirmaer benytter sig af i deres renderinger.

En af sætninger i titlen hedder *The distance between Me and You*. Udover at

betegne det rum som er mellem to personer henleder sætningen også opmærksomheden på den dobbelte overflade værket indeholder, hvor cocktailpindene skaber en punkt-sky som kan ses som en overflade. Derimod hvis du kigger "forbi" denne sky af cocktailpinde finder du en indre skulptur som er en flamingoklods. I koblingen til udstillingens tema kan man også forestille sig at der tale om de afstande som er mellem en computer-skærms flade og det "bagvedliggende" digitale univers. Der opstår en analogi hvor man kan stille sig selv det spørgsmål om fladen på cocktailpindene er det samme som skærmens flade og om klodsens banale) udtryk bliver et symbol på virtual Reality? Eller måske er værket mere en påstand, hvor Modin ønsker at stille spørgsmål ved hvad vi drages af og om det dragende i computerspilsværden også kan være dragende i virkeligheden? Når sætningen "The distance Between me and you" sættes sammen med de andre sætninger opstår der tvivl om værkets ontologi - dvs. om hvilken proces den har gennemgået i tilblivelse og hvordan man skal se dens eksistens. Kan værket overhovedet eksistere i et digitalt univers? Hvilken oversættelse er værket hvis det havde eksisteret som et digitalt værk?

eller kan der faktisk være tale om her om et værk hvor der postuleres at det ikke kan eksistere digital.

Morten Modin (1981) Bor og arbejder i København. Han har en M.F.A fra Det Kongelige Danske Kunstakademi med afgang i 2014, samt et ophold i 2007-08 på KUVA, Helsinki Kunstakademi, Finland

VIRTUAL PERCEPTION

Vi er en uddøende generation, -os som stadig kan huske verden uden internet. En verden uden smartphones, gps'er og laptops, uden facebook, google og 3G dækning. Det var en verden, hvor tagging, liking og sharring kun refererede til noget mennesker kunne gøre i en fysisk tilstand og en selfie var noget man kun fik taget som det årlige skolefoto eller det nødvendige pasfoto til kørekortet.

Internettet og den moderne teknologiske ekstreme udvikling over de sidste 25 år har haft en enorm påvirkning på såvel vores hverdag som på den globale verdenssituation. Så snart vi vågner og kigger på vores telefoner, tablets eller computere, bliver vi konfronteret med alvorlige situationer over hele verden samtidig med personlige beskeder fra enkelte individer, som vi måske aldrig ser fysisk. Vi er forbundet, men også distanceret igennem en skærm. Sjove videoer af katte blander sig med grædende børn i bombede ruiner i Aleppo. Der er et konstant flow af information og visuelle indtryk som hele tiden ligger i vores lomme og presser sig på. Kigger man sig omkring i enhver togkupe eller venteværelse ser man folk ty til skærmen i et splitsekund af kedsomhed eller mangel på visuel underholdning i det fysiske rum de befinder sig i.

Den generation, som i høj grad gør brug af den moderne teknologi, har nu fået børn. Men med hovedet begravet i deres smartphones, glemmer de ofte at lære deres børn om almen social adfærd, om hvordan de skal tolke andre menneskers kropssprog og hvordan de håndterer konflikter. Det har resulteret i at der nu er sat et nyt obligatorisk fag på mange skolars skema: socialfaget, også kaldet social læring, skal øge børns sociale kompetencer og forståelse af deres følelser. Vi kan

forholde os til emojis, tommelfingre og smileys, men glemmer vi hvordan vi skal aflæse et levende ansigt foran os? Måske er virkeligheden også for overvældende tæt på til at vi har lyst til at se den i øjnene, vi vil hellere tage et instagram foto af den og lægge et behageligt varmt filter på. Kunsten har altid udviklet sig med tiden vi lever i; dens væsentligste rolle er at reflektere på den verden vi omgiver os med og det samfund vi er en del af. Hvad enten det er en ren visuel iagttagelse af vores omgivelser, kritisk politisk kommentar til vores levemåde, eller beskuer-inddragende aktioner som får os til at se tingene fra en ny vinkel. Så med internettet og teknologiens udvikling har kunstnerne også inddraget nye metoder og redskaber i deres praksis. Maleri er ikke længere maleri, men bliver til photoshoppede computer genererede billeder. Skulptur til 3d printede genstande eller projekterede hologrammer. Videokunsten har udviklet sig eksplosivt, de mange programmer og værktøjer, der for bare 20 år siden kun teknisk og økonomisk var muligt for store filmselskaber at arbejde med, er nu mulig for enhver at downloade og lære at bruge. Der er skabt hele kunstudstillinger som i princippet kun eksisterer i det virtuelle rum og som beskueren kun kan besøge gennem skærmen ved at gå igennem 3D modeller af udstillingsrum og zoome ind på individuelle værker. Det åbner muligheder for at bygge kæmpe utopiske udstillinger med fantastiske installationer hvor alle naturlige love kan brydes, men altså kun fiktivt eksisterende. Har vi helt mistet interessen for det virkelige, fascinationen af en fysisk overflade, materialitet og håndværk? Eller er overeksponeringen af skærme og virtuel æstetik netop grund for, at vi er ved at genopdage kvaliteten ved det virkelige, håndlavede og skrøbelige ikke re-producerbare?

HUSET FOR KUNST OG DESIGN (HFKD)

Er et nyt udstillings, formidlings og videns center der har et helt unikt fokus på børn og unge og den unge kunst scene. I Husets 2-årige udstillingsprogram er det ambitionen at afspejle alle facetter af kunsten uden at gå på kompromis med kvaliteten. Et udstillingsprogram der skal give input til unge og løfte deres nysgerrighed og åbne ideer og forståelser for hvad kunst kan indebære.

HUSET FOR
KUNST OG DESIGN
Nørrebrogade 1
7500 Holstebro

TLF:
30 25 86 58

ÅBNINGSTIDER
Fredag: 12–16
Lørdag og Søndag: 11–17
12. December–5. Januar lukket

www.hfk.dk

KURATOR:
Anna Bak

GRAFISK DESIGN:
Alexis Mark

TRYK:
Special Trykkeriet Viborg

Programmet er blevet til med støtte fra:



**STATENS
KUNSTFOND**

**SPECIAL
TRYKKERIET
VIBORG**



**HOLSTEBRO
KOMMUNE**

DAVID STJERNHOLM. De er der hele tiden. Fragmenter af billederne fra en weekendshoppingtur til New York efterfulgt af en række personfølsomme oplysninger, og en snip af en overvågningsvideo fra et træningscenter i en ukendt forstad. Digitale informationer passerer ubemærket forbi og igennem os, opdelt i små pakker af data følgende lange usynlige ruter som ikke lader sig påvirke synderligt om en mur eller et træ skulle stå i vejen.

I slutningen af 1830'erne opfandt den skotske ingeniør William Murdoch rørpøsten. En opfindelse som består af en kapsel som kan åbnes i den ene ende hvormed den kan indeholde div. dokumenter og materialer, som via et rørsystem med vakuum hurtigt og friktionsløst lader sig transportere fra et sted i en bygning til et andet. I starten af 1900-tallet er teknologien klar til møde et globalt marked hvor systemet med stor succes bliver installeret i banker og på hospitaler. Her er det især værdipapirer, kontanter, lægemidler og vævsprøver som kapslerne oftest indeholder. Populariteten skyldes især kapslernes høje hastighed, men man oplever også at et rørsystem har en langt lavere fejlmargen end en menneskelige kurrer. Disse faktorer har også gjort at teknologien stadig er anvendt i en lang række af førnævnte institutioner, dog i mindre

grad end tidligere, hjulpet godt på vej af overgangen fra kontanter til digitale penge.

Næsten siden starten af rørpøstens opfindelse har tanken om en forstørret udgave for mennesketransport været en drøm. Men først i 2012 da den Canadisk-Amerikanske entreprenør Elon Musk gen-introducerer konceptet med en opdateret teknologi, viser det sig pludselig som en realiserbar vision. Tanker om hastighed, bekvemlighed og sikkerhed er ligeledes her den drivende motivation, som man håber en dag vil give Amerikanere mulighed for at transportere sig mellem LA og San Francisco på 35 min med op til 1200 km/t.

David Stjernholm arbejder med forholdet mellem de fysiske og digitale rum. Disse rums interne forbindelse, og hvordan de påvirker og låner fra hinanden. Hvordan digitale medier påvirkning af den menneskelige krop og psyke. Hans metoder og processer er resultater af en tid hvor mange håndværk, discipliner og erhverv enten udspringer af eller konkret finder sted på en computer. Et faktum som også har igangsat et arbejde hvor det digitale repræsentationsrum omkring værker ofte spiller en lige så stor rolle som den fysiske installation.

Til udstillingen Virtual Perception præsenterer David Stjernholm bl.a. en række transparente kapsler fra nutidens

rørpøstanlæg. Kapslerne er løsrevet fra deres normale placering inde i lange rør, og befinder sig nu spredt rundt i udstillingen som små celler. Som supplement til denne oplevelse vil kapslerne i det fotografiske dokumentationsmateriale blive animeret og have evnen til at svæve frit igennem udstillingsbillederne. Frigjort fra synlige rør og systemer.

David Stjernholm (f. 1986) bor og arbejder i København. Er pt MFA-studerende på Det Kongelige Danske Kunstakademi - Billedkunstskolen og har tidligere studeret på Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering - Arkitektskolen (2010) begge i København.

JACOB REMIN. Teknologi er det moderne menneskes grundmateriale: Den omgiver os, påvirker os og penetrerer os i en sådan grad, at vi ikke længere ser det. Vi taler om nye medier og nye platforme på trods af, at infrastrukturen og medierne, vi refererer til, ikke længere er nye, men et grundvilkår for vores eksistens og levestandard. Ny teknologi er helt basal, helt fysisk og helt almindelig.

Remins praksis er en art meditation omkring teknologi som materiale, krystalliseret i fysiske værker. Ofte i mødet mellem lys, lyd, performance og skulptur. Teknologi bliver ofte klassificeret som noget, der står i opposition til "naturlige" materialer og noget, som ikke bærer en agenda eller politisk vægt. Remin dekonstruerer og modificerer disse hierarkier, og hans værker tillader beskueren at drømme om nye logikker, æstetikker og systemer.

Dette ses blandt andet i værket *Eroding Landscapes* der er en del af Virtual Perception udstillingen. Værket består af en knækket 42" LCD monitor. Skærmen er fysisk slået i stykker, men kan stadig vise billede på en del af skærmen. Ved at vende skærmen på højkant bliver den ikke funktionelle del

af skærmen en horisont, der spejler sig i vandet. Dens teknologiske dekonstruktion er blevet til en visuel abstraktion på et landskabs maleri.

Media Modulation er et Lydværk bestående af 4 transducere monteret på hver sit vindue i mellemgangen mellem sal 1 og sal 2. En langsomt modulerende akkord, skabes fra 4 toner, som ressonerer i rummet både akustisk og fysisk. Højtalerne er monteret på glasset og det er glassets vibrationer der generede lyden. Afhængig af hvor man er i rummet mærker man ressonansen forskelligt, det er altså husets egen arkitektur og beskuerens egen krop som skaber oplevelsen af værket.

Remin fokuserer ikke på manipulationen eller dekonstruktionen af skærmens funktion, men fremhæver et reservoir af overraskende konstellationer mellem skærm og natur. Når han kombinerer den ødelagte skærm med den dryppende sorte honning-masse som drypper ud af skærmens bund, udviser han forskellen imellem hvad vi normalt opfatter som det teknologiske og det naturlige. Skærmen viser et billede vi forbinder med natur, men bliver også levende i dens blødende dødskrampe.

Jacob Remin (f. 1977) bor og arbejder i København. Han har en BA fra DTU (Danmarks Tekniske Universitet, 2008) og en MA fra CIID (Copenhagen Institute of Interaction Design, 2009).

SIF ITONA WESTERBERG arbejder i det skulpturelle felt, primært med afstøbninger, collage og foto. Hun beskæftiger sig i sin praksis gennemgående med det moderne kollektive identificeringsrum, set i lyset af de planetære udfordringer vi oplever i dag. Det menneskeskabte aftryk på kloden er blevet så omfattende at man i dag kan betragte mennesket som en naturforandrende kraft i sig selv, på lige fod med klodens naturlige processer. Igennem taktile og materielle forhandlinger undersøger og udforsker hun hvilke nye positioner, sammenhænge og forståelsesrum dette kosmologiske paradigme skifte bringer med sig. Sif Itona Westerberg bidrager, til udstillingen Virtual Perception, med en serie af gipsskulpturer, gennem hvilke hun undersøger hvordan digitale og visuelle informationsstrømme fæstner sig som fysiske fragmenter i kroppen. I et skulpturelt univers af udstrækninger, sammenfletninger og snoninger bliver kroppen opløst og materialiserer sig som tankestreger og bevægelse mellem dens ydre lemmer. Hendes værker rummer elementer af dystopi og geologisk brutalitet, hvilket hun balancerer med en særegen æstetisk og ofte med et humoristisk twist. De hvide

gips skulpturer minder os om computer genererede paintbrush tegnede streger, små photoshop elementer der på den flade skærm kun giver os ideen om noget 3-dimensionelt, men i Westerbergs skulpturer får fysisk form og bliver til visuelle digitale kommentarer i rummet.

Westerbergs foretrukne materiale er gips, som er et arkiveringsmateriale inden for kunst og arkæologi, der både er historiebevarende og -skabende. Det historiske og traditionelle materiale får et nyt udtryk i Westerbergs skulpturer som på én gang henviser til den digitale visuelle tidsalder og geologisk materialisme. Når digital flygtighed og geologisk dyb tid fletter sig sammen i Westerbergs skulpturelle værker, opstår der en række interessante spørgsmål omkring hvordan menneskelig tilstedeværelse og teknologisk acceleration trækker dybe spor langt ind i den planetære fremtid.

Sif itona westerberg (1985) bor og arbejder i København. Uddannet fra Det Kongelige Danske Kunstakademi 2014.



Jacob Remin, *rendering*, 2017



Sif Itona Westerberg, *Brilliant Future Bodies I*, gips, hessian, jern, månesten, 160x 35x 90 cm, 2017



David Stjernholm, 2017