

BILVEDE
FRA

FRONTIDEN

Tak til kunstnerne:

Rikke Luther

www.rikkeluther.dk

Kristoffer Ørum

www.oerum.org

Jens Settergren

www.jenssettergren.com

Anne Haaning

www.annehaaning.com

Astrup & Bordorff

www.astrup-bordorff.com

Tak for samarbejdet



En særlig tak til



Tak for støtten



Billeder fra fremtiden © er et samarbejde mellem institutionerne:

Kunsthall Aarhus

J. M. Mørks Gade 13 - 8000 Aarhus C

www.kunsthallaarhus.dk

Kunsthall Nord

Kjellerups Torv 5 - 9000 Aalborg

www.kunsthallnord.dk

Kunstmuseum BRANDTS

Amfipladsen 7 - 5000 Odense

www.brandts.dk

Kunsthall 44Møen

Fanefjordgade 44 - 4792 Askeby

www.44moen.dk

Kunsthall 6100

Gravene 12 - 6100 Haderslev

www.facebook.com/kunsthall6100

Den Frie

Oslo Plads 1 - 2100 København Ø

www.denfrie.dk

Koncept: Jacob Fabricius

Projektkoordinator: Tenna Brendstrup Larsen

Undervisningskonsulent: Juliane Fejerskov

Korrektur: Lau Lehrmann

ISBN: 978-87-984896-7-2

Indholdsfortegnelse

Kunstnerne	2
Astrup & Bordorff	4
Anne Haaning	6
Rikke Luther	8
Jens Settergren	10
Kristoffer Ørum	12

Kunstnerne

Astrup & Bordorff *Kunstmuseet* (2021). 05:16 min.

Duoen Astrup & Bordorff tager os med bag skabelsen af deres soloudstilling *Kunstmuseet* (2021) på Statens Museum for Kunst (SMK). De præsenterer os for, hvilke overvejelser de har gjort sig i forbindelse med udstillingen, hvordan de har lavet deres research, og tanker om hvordan institutioner iscenesætter sig selv i samfundet. Astrup & Bordorff stiller i deres værk spørgsmål til kunstmuseets rolle i dag og til den nationale billedfortælling. De taler om fælleseje og fælles ansvar, og gør os klogere på, hvordan de opfatter kabareten som en form, der forener noget underholdende og bredere appellerende med noget kritisk, måske ligefrem politisk, og kunstnerisk ambitiøst.

Anne Haaning (f. 1977), *Half Hidden* (2019). 04:52 min.

På Statens Museum for Kunst (SMK) møder vi Anne Haaning i hendes installation *Half Hidden* (20 min., 2019). I sin praksis er Haaning optaget af teknologi. Hun undersøger, hvad de skærme vi er omgivet af, egentlig består af og peger på, at skærmene kan være ekstremt invaderende elementer i vores liv. For hvad gør det ved os, at der altid er en skærm imellem os og vores venner, familier, institutioner og alt, hvad der udgør vores verden i det hele taget? Samtidig undersøger værket *Half Hidden* det grønlandske mineral kryolit, der har haft stor betydning for teknologiens udvikling. Efter dansk minedrift i Ivittuut er mineralet sidenhen forsvundet – en aktion, som Haaning fandt blandt gamle fotografier i Rigsarkivet. Haaning viser os, hvordan historien gemmer sig lige for øjnene af os. Hun forklarer, hvordan hun besluttede sig for at behandle fotografierne som en form for fiktion til at manipulere dem ind i hendes egen fiktion.

Rikke Luther (f. 1970), *Overspill: Universal Map* (2016). 03:26 min.

På Statens Værksteder for Kunst (Christianshavn, København) møder vi Rikke Luther. Her præsenteres vi for, hvordan det værk, hun er i gang med at lave til Viborg Bybane, bygger på værket *Overspill: Universal Map* (2016). Værket kortlægger konceptet 'Global Commons' og til VR-videoen har Luther klippet kortet ud i små dele og fastklistret det på et seks meter højt gitter af snor. Vi inddrages i, hvordan Luther arbejder og introduceres til hvilke undersøgelser, opdagelser og processer, der gik forud for hendes værk. Samtidig deler Luther værket op i små brudstykker samt præsenterer os for værkets fire kategorier: 'High Sea', 'Outer space', 'Atmosphere' og 'Antarctica'. Alle er de steder, der ikke er ejet af stater, som er med til at udgøre 'Global Commons', globale fælles goder.

Jens Settergren (f. 1989), *The GPS Will Take Me Home* (2019). 05:13 min.

På FABRIKKEN for Kunst og Design (Amager, København) inviterer Jens Settergren os ind i hans atelier. Settergren ser sit atelier som en form for laboratorium, hvor han eksperimenterer med et bredt udvalg af materialer og teknikker, som kræver forskellige arbejdsprocesser. Settergren introducerer os for, hvor og hvordan fascinationen af byduen opstod, og hvordan han forestillede sig duen som en observatør af mennesket. Denne forestilling udviklede sig til, at duen blev protagonisten i værket *The GPS Will Take Me Home* (2019), som også sættes op og præsenteres i VR-videoen - et værk, der foruden 3D-duerne omhandler kunstig intelligens, cyborgs og nedfrysning af menneskekroppe. Værkets titel peger på, at vi som mennesker bliver guidet og styret af teknologien. I VR-videoen forklarer Settergren blandt andet inspirationen til værket og tankerne bag.

Kristoffer Ørum (f. 1975) *Signal_Krebs* (2020). 05.08 min.

Vi møder billedkunstneren Kristoffer Ørum i hans værksted på Nørrebro, København. Ørum tager os med bag værket *Signal_Krebs* (2020), på engelsk: *Signal_Crayfish*. Han viser os i detaljer, hvordan hans 3D-print bliver til og hvilke udfordringer, der opstår, når teknologien kigger på mennesket. *Signal_Krebs* er et værk, der kombinerer Ørums undersøgende praksis med digitale teknologier og kommunikationssystemer. Udover at bevæge os rundt i Ørums værksted, møder vi også kunstneren på Amager Fælled, hvor der på et tidspunkt er blevet fundet en signalkrebs.

Astrup & Bordorff: *Filmkabaret*

Kunstner og værket

1. Hvilket medie arbejder Astrup & Bordorff med?
2. De omtaler sig selv som et »*tohovedet monster*«. Hvad siger det om deres arbejdsproces?

Kabaret

Astrup & Bordorff bruger en særlig form af kabaret i deres værk, nemlig filmkabaret.

Filmkabereten udvider den traditionelle kabaret gennem brug af filmskabende redskaber:

Realistiske kulisser, lyd, lys og filmklipping. Astrup & Bordorff definerer deres kabaretbegreb som:

- Normbrydende
- Indeholder flere narrativer
- Forskellige stemninger og genrer
- Humor og karikatur

1. Sammenfat i fællesskab:

- a. Hvad er kabaret?
- b. Hvad udtrykker man gennem kabaret?
- c. Hvordan bruger Astrup & Bordorff kabaret?
- d. Hvad prøver de at formidle gennem filmkabaret?

At føle sig dansk

Astrup & Bordorff beskæftiger sig med forholdet mellem museer og publikum, den danske befolkning.

Et vigtigt spørgsmål for dem er, hvem folket egentlig er. De siger:

»Og når man stiller alle sådan nogle spørgsmål til, hvad et museum er i dag og hvad det betyder for folket, må man selvfølgelig også vende sig rundt og spørge, hvad er et folk i dag?

Den danske befolkning er jo noget andet i dag, end den var for hundrede af år siden. Og det at være dansk eller føle sig dansk er noget andet. Måske kan man tænke sig, at for museet igen skal være et vigtigt sted for mange, måske endda en central institution i velfærdssamfundet, så skal historien fortælles på nye måder, eller der skal gøres plads til andre historier.«

1. Kig på citatet i små grupper. Læs det højt for hinanden. Marker afsnittene, som siger noget om folket.

Med udgangspunkt i citatet - tal om:

- a. Er der en forskel mellem at være dansk statsborger og at føle sig dansk?
- b. Hvad tror I gør, at man føler sig som "et folk"?

2. Del jeres svar i klassen. Hvad er I enige om, hvad er I uenige om?

Tit er det bestemte traditioner, artefakter eller fælles begivenheder, som et folk oplever som forbindende. Frihedsgudinden er et artefakt, som er meget symbolsk for den amerikanske identitet. Tyskerne oplevede Murens Fald som en symbolsk begivenhed for den tyske identitet. Franskmænds nationale stolthed er tit tilknyttet til deres tradition for madlavning.

3. Brainstorm i fællesskab om, hvilke artefakter, traditioner eller begivenheder I oplever som særligt sam-
lende for det danske folk. Noter stikord: _____

4. Gennemgå jeres stikord i små grupper.

- a. Hvilke af jeres artefakter, traditioner eller begivenheder kan der ses eller læres mere om på et museum? Marker dem med en cirkel.
- b. Kig igen på den sidste del af citatet. I forhold til jeres markerede artefakter, traditioner og begivenheder, hvilken rolle spiller museet til at sprede følelsen om at være et folk?
- c. Forestil jer, at museer ville stoppe med at udstille de nævnte artefakter, traditioner og begivenheder. Hvordan vil det påvirke forståelse af, hvad vil det sige at være dansk?

5. Nu skal I i gruppen finde noget, som I synes, museer skal udstille i fremtiden.

- a. I kan vælge artefakter/genstande, som præsenterer traditioner eller begivenheder. I kan også vælge medier (fx. film, musik, apps).
- b. Jeres udstillingsobjekt skal repræsentere noget, som I føler er vigtigt for at forstå, hvem I er som teenagere i Danmark lige nu.
- c. Overvej, hvorvidt jeres udstillingsobjekt kan forstås af mennesker i fremtiden.
- d. Tegn jeres udstillingsobjekt.

6. Lav en udstilling i klassen.

- a. Vis hinanden jeres tegninger uden at sige, hvad de viser.
- b. Gæt, hvad de forskellige udstillingsobjekter er, og hvad de fortæller.
- c. Tal sammen om, hvad jeres fælles udstilling ville fortælle museumsbesøgende i fremtiden.

Anne Haaning: *Half Hidden*

Kunstner og værket

1. Hvorfor er Anne Haaning interesseret i kryolit?
2. Hvad ser hun som den store forskel mellem fortid og fremtid?

Mineralet fra fortiden til fremtiden

Half Hidden beskæftiger sig med kryolit. Et mineral, som blev brugt til at producere aluminium.

Efter at man ikke længere kunne udvinde mere kryolit, fandt man en syntetisk proces til at producere aluminium. Kryolit var vigtig i udviklingen af nye teknologier – men blev med tiden selv forældet.

1. I små grupper: Prøv at tænke på andre eksempler af materialer eller teknologier, som engang var vigtig for et teknologisk fremskridt, men som er blevet erstattet.

2. I eksemplet med kryolit blev en erstatning nødvendig, efter kryolit blev opbrugt.

Hvad førte til erstatningen i jeres eksempler?

3. *Half Hidden* fortæller om kryolit gennem billeder, som kunstneren har manipuleret.

Haaning ønsker, at man som publikum »bliver introduceret til den glemte historie gennem fragmenter og slørede bevismaterialer og det er meningen, at man selv skal prøve at sætte tingene sammen«.

Med tanke på hendes metode; hvilke billeder ville I selv vise for at fortælle historien om jeres materialer eller teknologier?

Historie som fiktion

1. Kig på billedet fra værket sammen (modsatte side).

Billedet viser en gruppe danske mænd, som dokumenterede mineaktionen i Grønland.

Tal i fællesskab om:

- a. Hvad laver mændene på billedet?
- b. Hvilket indtryk får I af mændene?
- c. Hvilken rolle tror I, de har spillet i udvindelsen af kryolit?



2. Individuelt: Læs citatet fra Anne Haaning om billederne af minerne i *Half Hidden*.

»Billederne er alle sammen taget af en lille gruppe danske mænd, som havde råd til topmoderne teknologi på det tidspunkt. Deres historier er fortalt fra et meget ensidigt perspektiv, som helt sikkert ikke giver os noget indblik i fx. den grønlandske oplevelse af mineaktionen i Ivittuut. Men billederne i Rigsarkivet er det eneste materiale, jeg har kunnet finde derfra. Derfor besluttede jeg mig for at behandle billederne som en form for fiktion(...)«

3. Overvej følgende spørgsmål og diskuter dem efterfølgende sammen:

- a. Hvilken rolle spiller mændene på billedet i historien om kryolit?
- b. Hvorfor tror du, at Haaning tolker deres historier som fiktion?

4. Anne Haaning spørger afsluttende:

»Nu (...) hvor alle kan producere, kommentere og broadcaste, har I så brug for at gøre oprør mod det? Og i så fald hvordan vil det se ud?«

Prøv at svare på hendes spørgsmål. Tag jeres diskussion om historier som fiktion i betragtning:

- a. Er alle historier, som de bliver fortalt?
- b. Er I enig i, at alt vi *producerer, kommenterer* og *broadcaster* er vores egen fiktion?

Kan I give eksempler, som styrker eller svækker denne holdning?

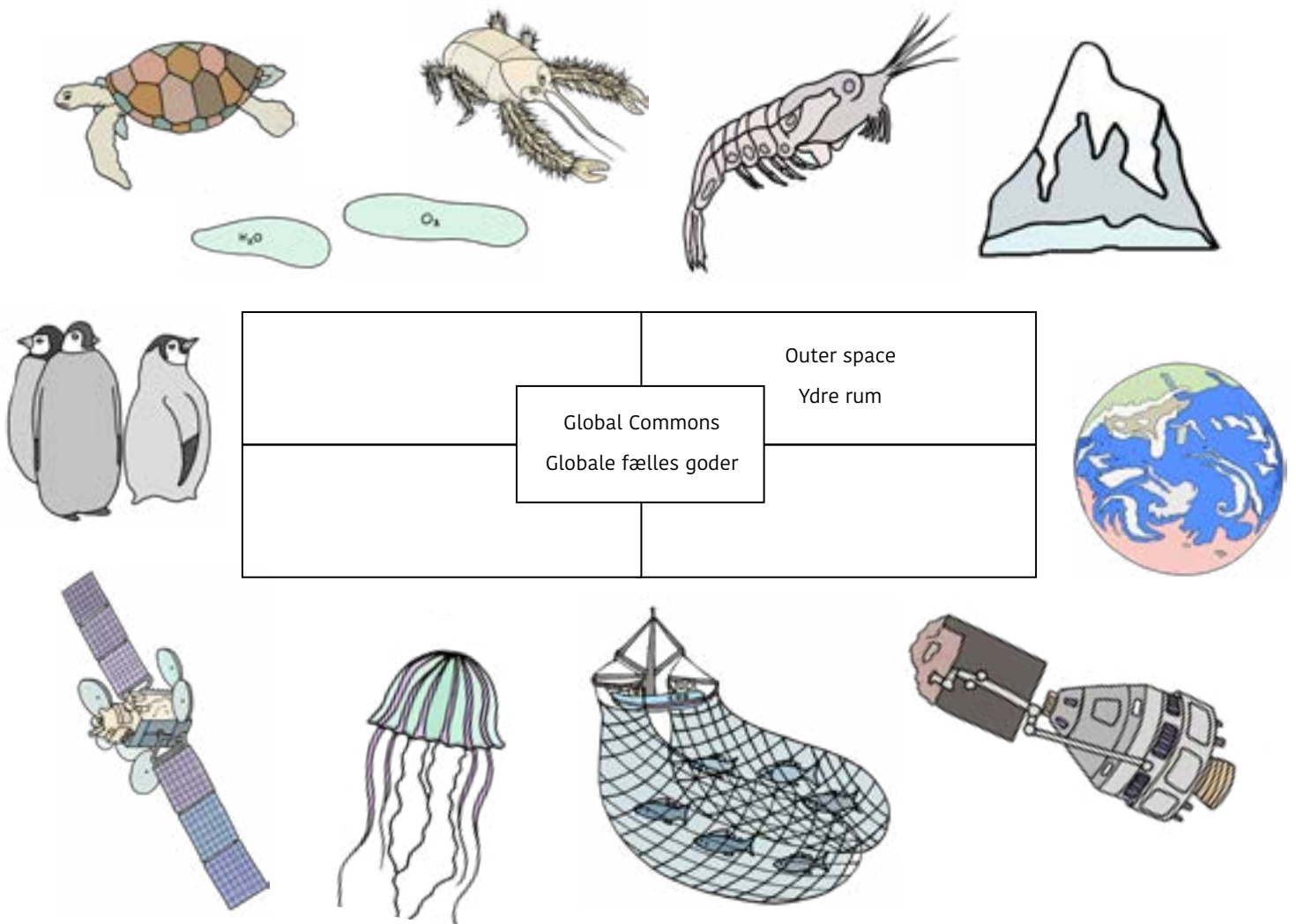
Rikke Luther: Overspill: Universal Map

Kunstner og værket

1. Hvilket syn har Rikke Luther på fremtiden?
2. Hvad har inspireret hende til at arbejde med de valgte emner?

Global Commons

1. Rikke Luther taler om »Global Commons«. Global Commons er globale fælles goder, som ikke er ejet af nogen stat. Hvad er en del af Global Commons?
2. Luther fortæller i sin video om fire forskellige globale fælles goder i hende værk.
Skriv de manglende globale goder ind i de tomme felter.



		Outer space Ydre rum	
	Global Commons Globale fælles goder		

3. Luther fortæller om en øget interesse for Global Commons. Hvad tror I skyldes den stigende interesse?
Husk Luthers egen interesse og inspiration. Tænk på, hvad du ellers ved om menneskers interesse i naturen.

Værket i detaljen

Luther forsøger at fortælle en kompleks fortælling, hvor alle ting hænger sammen.

I hendes arbejde kortlægger hun komplekse begivenheder, systemer og strukturer. Selv beskriver Luther:

»Mit arbejde det spinder sig. Det er ligesom om, at jeg sidder og væver og taber en maske og så strikker videre på noget andet. Det er den måde, det er bygget op på.«

1. I små grupper: Kig på Luthers værk og fokuser på enkelte elementer.

Microniveau

2. Vælg hver især et enkelt element og beskriv det til gruppen:

- a. Hvad kan man se i elementet?
- b. Hvordan vil du beskrive stilen i illustrationen?
- c. Hvad minder det om?

3. Tal om jeres valgte elementer:

- a. Hvordan hænger de sammen?
 - b. Hvilke forbindelser kan I finde mellem jeres elementer?
- Husk, hvad Luther fortalte om sammenhænge og Global Commons.

1. Tal i fællesskab om værket:

Macroniveau

- a. Kan I se, hvordan elementerne hænger sammen?
- b. Hvad tror I, at Luther vil fortælle gennem hendes værk?

2. Er der et element, I kunne tænke jer at tilføje? Fx. noget som repræsenterer en begivenhed, der er vigtig i forhold til Global Commons?

3. UNESCO (FN's organisation for uddannelse, kultur, kommunikation og videnskab) har talt om at gen-tænke 'uddannelse' som en del af Global Commons. Hvis I skulle tilføje et element, som repræsenterer uddannelse, hvordan ville det se ud, og hvordan ville det hænge sammen med andre elementer?

Jens Settergren: *The GPS Will Take Me Home*

Kunstner og værket

1. Hvilket syn har Jens Settergren på fremtiden?
2. Hvad har inspireret ham til at arbejde med de valgte emner?

Will the GPS guide us?

Jens Settergren fortæller om forholdene mellem det naturlige og det kunstige, og mellem dyr og maskine.

Han påpeger, at »vi efterhånden alle er opgradet til cyborgs«.

Tal i fællesskab om, hvad det vil sige at være en cyborg.

Om cyborgs:

1. Hvilke cyborgs fra popkulturen kender I? Hvad er deres karakteristika? Fx. Iron Man, Darth Vader
2. Hvordan er de blevet til cyborgs? Var det frivilligt?
3. Er det en fordel for dem at være en cyborg?



Os som cyborgs:

1. Hvilke teknologier er I mest glad for? Hvad hjælper de jer med?
2. Er der situationer, som I ikke kan forestille jer at klare uden teknologier?

Den kæreste observatør

Byduen spiller en hovedrolle i Settergrens værk *The GPS Will Take Me Home*.

Settergren beskriver duerne som en observatør, der har tilpasset sig det menneskelige miljø.

1. Findes der andre levende væsner, som lever i menneskets miljø? Fx. kæledyr, dyr i haven/naturen



Kristoffer Ørum: *Signal_Krebs*

Kunstner og værket

1. Hvad er I blevet opmærksom på hos kunstneren?
2. Hvorfor tror I, at Kristoffer Ørums ansigt er sløret i videoen?

Den anden observatør

Ørum arbejder i et område, som »ligger mellem kroppen og de hverdagsteknologier, som vi har i lommen«.

Han er interesseret i at forestille sig fremtiden og nye måder at se fremtiden på.

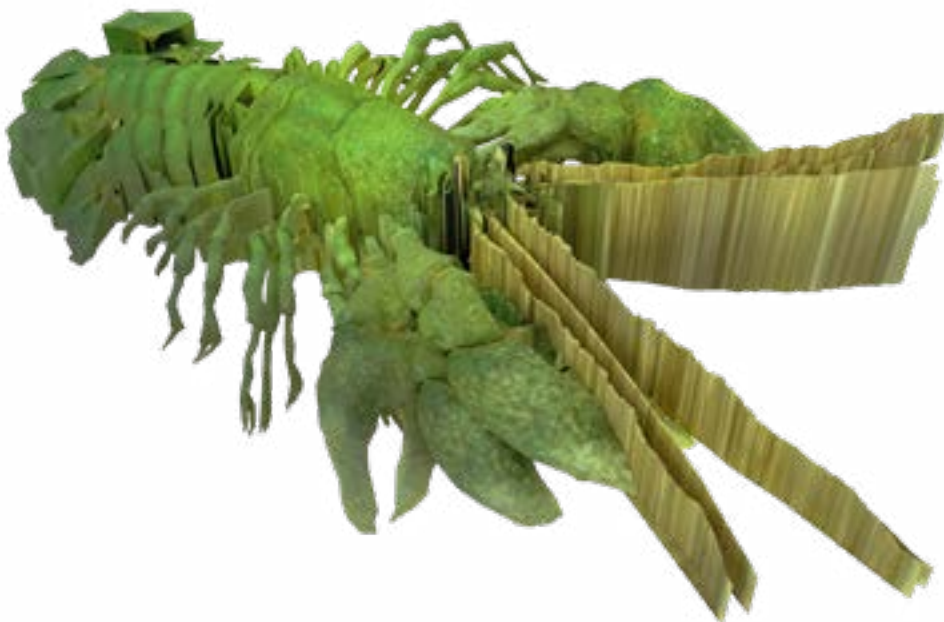
Hans arbejde introducerer også en observatør; computeren.

Teknologier ser på vores handlinger, beskriver dem og drager konklusioner.

I værket *Signal_Krebs* har en 3D-printer observeret en levende krebs, men computeren kunne ikke håndtere krebsens bevægelser i scanningsprocessen. Ørum forklarer, at den 3D-printede krebs ser anderledes ud end i virkelighed og mere ligner et slags monster.

Tal i fællesskab om computeren som observatør.

1. Har I nogensinde følt jer observeret af jeres egne teknologier?
2. Hvad er svært at forstå for en computer?



At se en krebs

Signalkrebsen er ikke kun fiktiv, men en invasiv art i Danmark. Ørum besøger et af stederne, hvor signalkrebsen er blevet set i Danmark. Området virker ikke som et realistisk habitat, da der mangler vand.

Tal i fællesskab om jeres erfaringer med teknologier.

1. Hvor oplever man hyppigst misinformationer, når man bruger teknologier?
2. Hvad er konsekvenserne?
3. Har I oplevet, at I blev misforstået af teknologier?
4. Tænk tilbage på de monologer, som I udarbejdede til Jens Settergrens VR-video, hvor dyrene ikke kunne forstå jeres aktiviteter. Prøv nu at vende det perspektiv på hovedet.
 - a. Hvilke menneskelige situationer er svære at beskrive eller definere for en computer?
 - b. Hvorfor er disse situationer svære at beskrive for en computer?
 - c. Tror I, at det bliver nemmere for computeren at forstå situationer i fremtiden? Og er der ting, som en maskine aldrig kommer til at forstå?



