



Du synes at stå stille, mens du samtidig bevæger dig

Sophie Hjerl viser, hvordan ny teknologi kan åbne døren til nye virkeligheder på en måde, hvor både kroppen og tanken er med hele vejen.

KUNST



TRINE RØSS

Sophie Hjerl: Room Service. Carlsberg Byens Galleri og Kunstsalon, Pasterursvej 5, København V. Til 10. februar 2019. NB: tidsbestilling til besøg onsdag til søndag eftermiddag og aften er nødvendig og kan reserveres på info@sophiehjerl.com



Der er nogle både brutale og smukke rum, Sophie Hjerl har skabt sin totalinstallation 'Room Service' i, til og med. For sjældent er det omgivende rum så stærk en medspiller i et kunstværk, som det er tilfældet her, hvor virkeligheden fordeles med virtual reality.

I vores normale verden består 'Room Service' således af en etage i Carlsbergs Vandtårnsbygning, der indtil 1979 på toppen havde en 18 meter høj obelisk af 500 røde neonrør.

De forladte rum er rå og i smukt forfald med krakeleringer, brudflader og udtjente ledningsforløb. Og så er hver af de to største rum spejlbilleder af hinanden.

Det ene af disse rum har Hjerl udstyret med en skulptur, der bugter sig i et lukket forløb, lidt som tegnet for uendelighed, op-



lyst af røde neonrør. I det modsvarende rum er lyset hvidt, og her hænger et sort og skulpturelt frakkeobjekt, som det viser sig, at man skal iføre sig, før man kan træde ind i den virtuelle verden.

Den kan man kun komme ind i ved at tage noget, der minder om dykkerbriller, på - og i samme sekund ændrer alt sig. Ser man ned ad sig selv, er selve kroppen forsvundet, mens frakkeobjektet er transformeret til en dynejakke, der nok hænger udspændt uden indhold, men som viser sig at kaste skygge på det gulv, der snart materialiserer sig.

Udtalt forståelse for rum

Hjerl genopbygger nemlig de rum, man lige har bevæget sig rundt i rent fysisk, i det virtuelle univers. Herinde er alle flader enkle, og væk er alle krakeleringer. Men rummernes udformning og udstrækning er de samme som dem, man nu kender, og denne genkendelse giver en grundlæggende trykthed.

I modsætning til andre værker (eller spil), der benytter sig af virtual reality, skal man i Hjerls 'Room Service' blive stående, hvor man står. Inde i frakkeobjektet. Men det betyder ikke, at man er ubevægelig rent virtu-

VIRTUAL REALITY. I den virtuelle virkelighed mødes man af denne mand, der er en form for nisse eller stedets ånd. Sophie Hjerl har fået hjælp til programmeringen af Lars Hemmingsen. Foto: Sophie Hjerl

elt, for her transporteres man blandt andet på besøg i det modsatte rum, hvor skulpturen er lige til at flyve igennem.

Undervejs i den knap tretten minutter lange sekvens både kan og skal man dog se sig omkring. Og når man drejer hovedet, ser man andre dele af den virtuelle realitet, der på én gang føles velkendt og som en helt anden verden. Det er værkets store styrke, at Hjerl ikke er gået grassat i effekter, men i stedet koncentrerer sig om det, hun fokuserer på, nemlig rummet.

Sophie Hjerl har en udtalt forståelse netop for rum, blandt andet fordi hun både er uddannet ved Kunstakademiet i København og har en diplomuddannelse i koreografi og komposition for dansere og musikere. Dertil

VERDEN FORSKYDER SIG. Rummene i Carlsbergs gamle vandtårn er i smukt forfald, og Sophie Hjerl trækker stedets historie med ind i totalinstallationen 'Room Service', hvor det røde neonlys er som en refleksion af den obelisk, der engang stod på bygningens tag. Foto: Rasmus Koch

kommer, at hun har arbejdet med skulptur, video og installationer igennem mange år, hvilket alt sammen bevirker, at hun forstår at skabe og udforske den rumlige dimension, så man kun bliver svimmel på den gode måde.

For det er forunderligt, så fast jeg synes at stå, samtidig med at jeg virtuelt bevæger mig. Og selv om min krop er usynlig, mærkes den mere markant, end da jeg gik omkring ude i virkeligheden. Samtidig er oplevelsen ikke mere påtrængende, end at der er plads til overvejelser, også undervejs, om forholdet mellem virkeligheder, Carlsbergbyen før og nu samt pudsig sammenstød mellem realiteten og det, jeg oplever.

Således giver det ikke megen mening, da jeg et splitsekund ærgrer mig over ikke at have mit kamera med på turen i virtual reality, men det understreger, hvor virkelig den simulerede virkelighed faktisk føles. Og selv om Hjerl, heldigvis, afstår fra at forsøge at gengive virkeligheden alt for realistisk. En mand, der fungerer som en form for stedets ånd, er således ganske vist gengivet som levende billede, men han er tynd som et stykke papir, når man ser ham fra siden.

Hjerl leger elegant med virtual reality som medie, med den specifikke lokalitet og, ikke mindst, med den, der træder helt ind i værket. Så hvis man vil opleve verden forskyde sig og få en fornemmelse af, hvilke muligheder der venter, bør man bestemt bestille tid til en tur ind i Hjerls dobbelte virkelighed.

trine.ross@pol.dk

16/1/2019

Sophie Hjerl: 'Room service' - anmeldelse: Virtual Reality-kunst i Carlsbergs vandbeholder: Jeg suges ind i fortællerens krop, han har min dynejakke p...

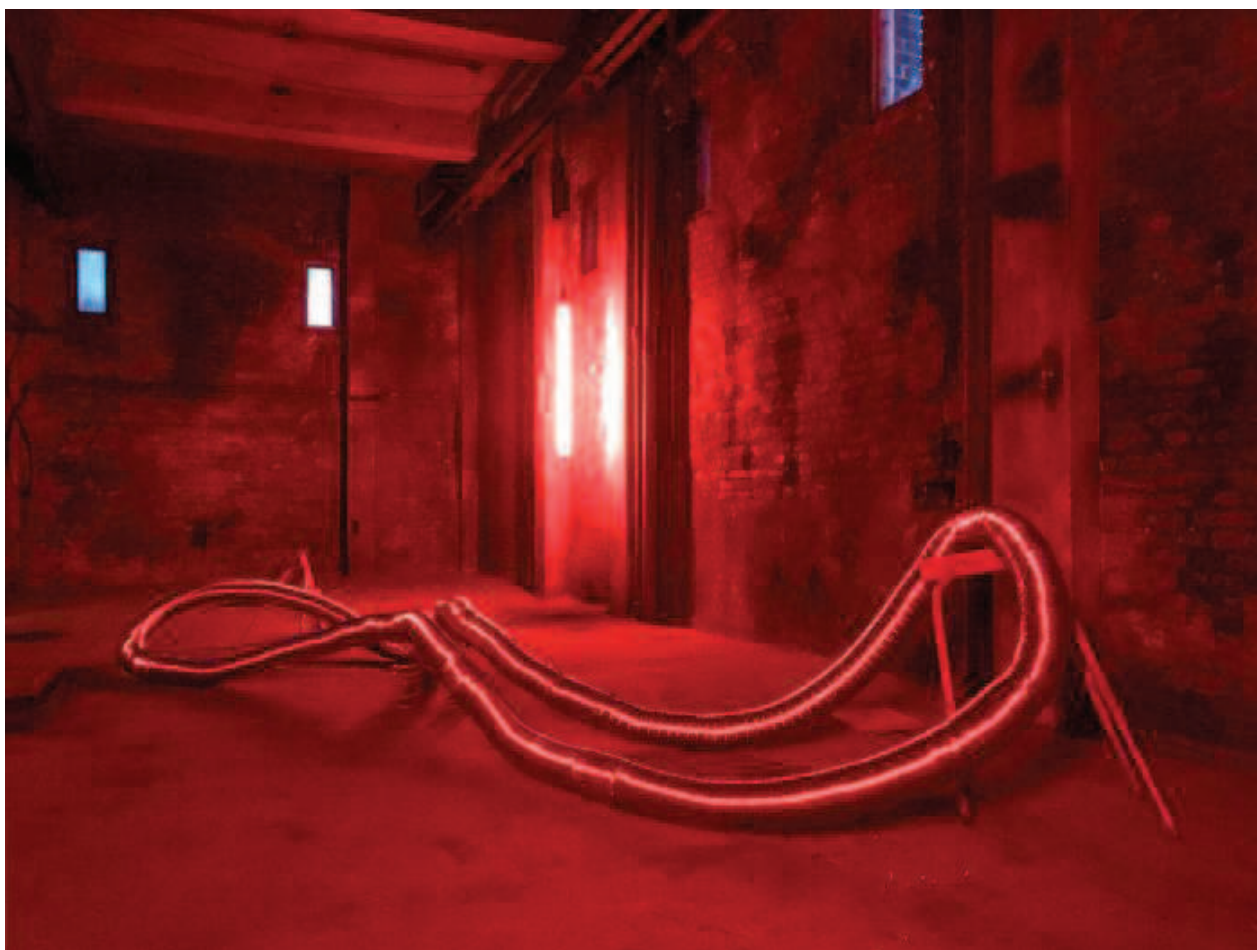
INFORMATION - anmeldelse af udstillingen Room Service, 16, januar 2019.

Virtual Reality-kunst i Carlsbergs vandbeholder: Jeg suges ind i fortællerens krop, han har min dynejakke på, og jeg bliver ham

Kultur

Ida Marie Hede

Sophie Hjerls 'Room Service' mestrer at lade rum og tid væve sig manipulerende ind i hinanden i en vidunderligt mærkværdig virtual reality-oplevelse i Carlsbergbyens patinerede og pirrende vandbeholder



I det røde lys snor skulpturen *Atrofi* (græsk for en *mager krop*) sig, en lang grå slange i aluminium, holdt oppe af gammeldags bordbukke.

 Sophie Hjerl

 16. januar 2019

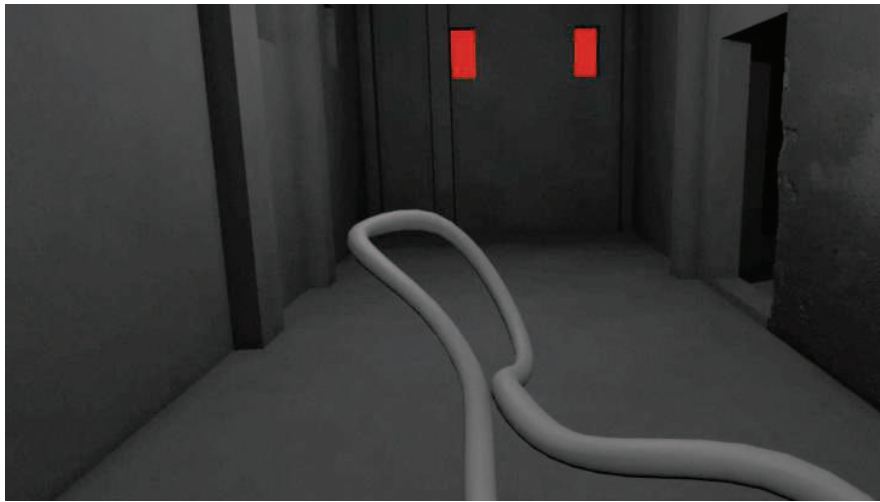
 Kommentarer (0)

Da jeg ankommer for at opleve billedkunstner Sophie Hjerls installation *Room Service*, er første punkt en rundvisning på toppen af den gamle, nu fredede Vandtårnsbygning, hvori Carlsberg Byens Galleri og Kunstsalon har til huse. I aftenmørket lyser København op, og jeg kan se forunderligt langt. Lagerkælderens facade lige over for er smykket med store guldskiver, engang var selve bygningen fyldt med øl i tanke.

Jeg lærer, at vandtårnet i mere end 40 år var prydet af en ægyptisk inspireret obelisk lavet af røde neonrør. Vidste du det? Altså, *wow*.

Jeg får lyst til at række min pegefinger ud og røre ved et hustag, teste om den her verden er virkelig eller digital. Men måske er jeg farvet af min forventning til Hjerls Virtual Reality-værk, som jeg lige om lidt skal opleve?

En etage længere nede ligger det fantastiske udstillingsrum. De sorte aftegninger på de grå og patinerede vægge viser, hvor højt vandet stod i det rum, der engang var vandbeholder.



Still fra VR-værket 'Dispatched' af Sophie Hjerl.

 Lars Hemmingsen/Midtjysk 3D Service

Sophie Hjerl har en baggrund inden for både koreografi og billedkunst. Hun arbejder ofte med videomediet, hvor hun inddrager animation, 3D og stærke lydeffekter. Et genkommende tema er bevægelsen mellem kroppe/organiske former og geometriske ordner, byrym og strukturer – f.eks. det virtuelle og ikkefysiske.

Hjerl har placeret enkle orange neonrør nær de smalle vinduer. Det røde skær fremmaner selvfølgelig lynhurtigt billedet af den nu forsvundne obelisks røde lys. Med nedstigningen fra tag til lukket rum har Hjerl med et konsekvent greb placeret ét rum inde i et andet – mentalt. Og mens jeg går gennem rummene, vælter associationerne frem: en drypstensgrotte, et stykke imponant Sovjet-arkitektur eller en hedonistisk natklub i 1930'ernes Berlin.

Først og fremmest resonerer rummet stærkt fysisk, men det føles samtidig labyrintisk og let hallucinerende. Minder det egentlig også lidt om de endeløse identiske rum i et computerspil? Både forankret i tid og tidløst?

Jeg får VR-brillerne på

I det røde lys snor skulpturen *Atrofi* (græsk for en *mager krop*) sig, en lang grå slange i aluminium, holdt oppe af gammeldags bordbukke. I det næste rum ligger to tørre menneskeknogler i samme farve som væggene. Med begge skulpturelle greb forstærker Hjerl følelsen af autenticitet, organisk krop og en snert af noget arkaisk.

Står virtual reality-værket *Afsendt* mon så i kontrast til den her kropslige, analoge fornemmelse?

Det må jeg undersøge. En dobbeltydig sort kæmpefrakke hænger fra loftet – præstekappe eller computerspiltøj? Jeg hopper i den, jeg får VR-brillerne på, kan nu ikke røre mig, kun dreje hovedet.

Vi starter – og jeg ser ned ad mig selv: I min nye 360-graders fysik er jeg iklædt den mest almindelige dynejakke. Som er jeg alle og enhver. Et rum bygges langsomt op i lyseblå og neonorange – det er jo netop rummet, jeg står i. Lydsporet består af rummets reallyde.


En fortæller kommer ind: Han er todimensionel, som en lille nisse af pap eller et barn, der snurrer rundt. Han har gået i skole på Carlsberg og fortæller om sin barndom lige her. Jeg må tøjle min angst. Tænk, hvis vi letter fra jorden? – for trods min bevidsthed om det virtuelle rum er jeg kropsligt og mentalt fuldstændig involveret. Det er mig, der nu i et sug bliver hevet til højre ind i det næste rum – det rum, jeg netop er gået igennem – mens fortælleren siger, *her for jeg vild*.

Mod slutningen af de 13 minutter bliver jeg trukket hastigt fremad. Et fritsvævende alter med den lysende obelisk bygges op. Jeg suges ind i fortællerens krop: Han har nu min dynejakke på, og jeg bliver ham.

(Fortsætter på næste side)



En dobbelttydig sort kæmpefrakke hænger fra loftet – præstekappe eller computerspiltøj?

 Rasmus Koch

VR-oplevelsen giver et sug i maven. Den er idiosynkratisk og vidunderligt mærkværdig. Obeliskens spiller på det mytiske og skaber hjemføgende forbindelser til fortiden.

Hjerl flirter med et spirituelt jeg-udslettende klimaks, men er samtidig befriende ubombastisk i sin æstetik. Den charmerende fortæller er flad, på nippet til fjollet, som for at bevare noget analogt og ydmygt i et medie, der for tiden udvikler sig voldsomt, og hvor mulighederne for at boltre sig i effekter er rige.

Her er det oplagt at nævne Jakob Kudsk Steensens anmelderroste og teknisk virtuose *RE-ANIMATED* på Tranen, hvor billedvirkeligheden er anderledes omfattende, såvel som Ida Kvetnys kommende *GAZE* i Rundetårns udstillingsrum.

Er VR det nye sort i dansk billedkunst?

Det, der i VR-regi udmærker Hjerl, er, at hun virkelig mestrer at lade rum lægge sig i lag og væve sig næsten manipulerende ind i hinanden. Det gør hun bl.a. ved at insistere på det stedspecifikke. Og derved insisterer hun på, at kroppen er et forankringspunkt i det virtuelle, at kroppen er med, fordi det er gennem kroppen, man husker og lader sansninger forbinde sig til fortællinger.

Hjerl har blidt taget mig ved hånden og etableret én lang bevægelse fra obeliskens hjem søgende fravær på himlen over Carlsberg gennem de fysiske røde rum og helt ind i min krops nervesystem.

Set fra en lidt anden vinkel er *Room Service* også en historie om Carlsbergimperiet og dets svundne miljø. Gennem fortælleren, der husker sin barndom, husker Hjerl på kvaliteterne ved den hedengangne arbejderkultur, de værdige omgivelser og bryggeren, den passionerede kunstsamler.

Jeg kan ikke lade være med at tænke på en anden samtidskunstner, Kirsten Astrup, der i filmen *Urolige Hjerte* fabulerede over det nu smuldrede DSB-arbejdslivs solidaritet og æstetik. *Room Service* er også en sanselig fortælling om et sted, en bydel, en national og kulturel historie, der efterhånden kun findes opløst til små brikker i vores længsler og kun her kan samles til nye former.

Sophie Hjerls soloudstilling 'Room service' kan opleves i Carlsberg Byen fra d. 8. januar til d. 10. februar.