

# TREKANT

## - En visuel og tværkunstnerisk kunstinstitution om nærhed og afstand i en coronatid

### Formål og introduktion:

TREKANT er en ambitiøs tværkunstnerisk installation som både fremprovokerer følelser og skaber refleksion hos publikum. Værket stiller skarpt på og inviterer til overvejelse om, hvordan vi som mennesker forholder os til andres kroppe, når de kommer tæt på.

TREKANT undersøger hudsult og tiltrækning over for, eller som modsætninger til, kropsforskrækkelse og frastødning. Vi begærer noget - intimitet og andres kroppe, samtidig med at vi kan væmmes ved dem, og være bange for dem.

Det er både et emne der er hyperrelevant i en coronatid, hvor vi konstant diskuterer kropslig kontakt og smittefare, men som også er en del af en større samtale om den fysiske isolation der har været en følge af det senmoderne menneskes livsstil.

Med videokunsten som primær komponent, kombinerer værket lydkunst og moderne ballet med feministisk kropsaktivisme og teknologiske kunstoplevelser. TREKANT opsættes både fysisk og som et nyskabende, digitalt, interaktivt værk.

TREKANT ledes af mig, visuel kunstner Mathias Løvgreen. Tidligere har min foto- og billedkunst modtaget priser ved b.l.a. Årets Pressefoto og International Photography Awards, og min seneste video- og performanceinstallation blev udstillet på Copenhagen Photo Festival, Photo Biennalen i Beijing, og er opført i Trinitatis Kirke under Kulturnatten. For mig er TREKANT et forsøg på at udfordre ideerne om hvad billedkunst kan være og gå til kunsten på en mere holistisk og tværgående måde. Ved at adskille sig fra opfattelsen af kunstformer som gensidigt udelukkende kan man i meget højere grad sikre sig, at kunsten altid rammer publikum stærkest muligt.

### Gennemgang af værket:

Helt konkret er TREKANT en tunnel med fire rum. De første tre rum behandler hver især en form for kropslig interaktion - kroppe der mødes. Publikum præsenteres for disse i en kurateret form, der betyder, at selvom man konfronteres med noget der symboliserer den fysiske interaktion mellem mennesker, får man ikke hele konteksten afsløret. Indtrykkene fra de første tre rum, bindes sammen i det fjerde, der giver perspektiv og forståelse.

I det første rum møder du et termografisk projektionsvirvar af menneskekroppe, som bevæger sig ind i og væk fra hinanden. Det er kulden og varmen, tiltrækningen og frastødningen personificeret. Dernæst træder du ind i et univers af stemmer, tunge åndedræt og lydene af krop mod krop. Rummet er tåget og usigtbart og gennem lydene, danner du dine egne billeder af hvad det er for nogle relationer du lytter til. Det er ikke seksuelle lyde, men alligevel er oplevelsen udpræget intim og nær. På den måde bliver lyd medium for billedkunsten. I det tredje rum står en tre meter stor installation - en petriskål. Der er projekteret forstørrelser af spyt ned i skålen, og du oplever altså hvordan de overdimensionerede levende bakterier svømmer rundt. Det er en voldsom konfrontation med de bakterier vi på den ene side ikke kan eksistere uden, og på den anden side, frygter. Endeligt, i det fjerde rum møder du de mennesker du indtil nu har set i termisk omfavelse, hvis lyde du hørte, og hvis bakterier var sat under lup.

I det fjerde kunstrum står fire performere i hver deres bur, og lydkunstneren Alexander Clerici. Performerne instrueres af koreografen Sebastian Kloborg og består både af balletdansere, og kropssperformere fra Bedside Productions. Performerne opfører et stykke om nærhed og afstand, men uanset hvor gerne de vil mødes i omfavelse, er de begrænset til hver deres plexiglasbur. Det fjerde rum har også en enormt særlig lydside. Med lydene fra de optrædendes kroppe og de lyde mødet med buret giver, kommer Alexander Clerici til at skabe - og livemixe - et musikalsk univers. Det er musik af hud, hår, og luft.

## Udstillingsplatform:

TREKANT udstilles d. 1 - 14 marts 2021 i Brønshøj Vandtårn, der er en del af Kultur- og Fritidsforvaltningen i København. Vandtårnet er et kulturelt byrum, vi ser, som en af de - i fremtiden - vigtigste spillere i et sammenhængende og åbent Københavnsk kunstmiljø. Den helt særlige funktionalistiske arkitektur og beliggenheden lidt væk fra de aller ældste og etablerede kunst-rum, inviterer virkelig til totaloplevelser og experimentation.

## Digital formidling:

TREKANT kommer både til at kunne opleves fysisk og digitalt. I samarbejde med 3D virksomheden Khora vil vi skabe en interaktiv platform, der videreudvikler den måde vi konsumerer kunst på digitalt. Vil vil ikke forsøge at genskabe den fysiske oplevelse eller "bare" streame oplevelsen, men i stedet lade det digitale eksistere på dets egne præmisser.

Hvor den fysiske oplevelse er bygget op om billeder og billedkunstinstallationer med performance og lydkunst som understøttende faktorer, sker der noget enormt spændende og udfordrende, når man gerne vil formidle det samme på digitale platforme. Når et

menneske sidder foran en skærm, er det visuelle/billedet den grundlæggende præmis. På den måde transformeres både flade billeder, billedkunst-installationer og optrædener til billedkunst.

Den digitale formidling er fuldstændig central at indtænke i oplevelsen af TREKANT. Både fordi det er en inkluderende kunst-formidlingsform med et enormt demokratiserende potentiale, men også fordi det er en måde at arbejde sig omkring publikums- og afstands begrænsninger. Med andre ord ophæver vi de fysiske restriktioner og giver alle en mulighed for at være en del af kunsten. Vi vurderer at kunne tiltrække 8 - 10.000 ekstra publikummer på denne måde.

På baggrund af en række 360 graders optagelser af det fysiske værk, udvikler jeg, sammen med Khora, en tidløs og interaktiv fortælling, hvor publikum selv kan bestemme tidslinjen i kapitler og have indflydelse på, hvad der sker hvornår.

Værket henvender sig i forvejen til en relativt, aldersmæssig, bred målgruppe, men med den digitale integration håber vi både at kunne pirre den klassiske kultur consumer der foretrækker "liveoplevelsen" og målgruppen af yngre kulturforbrugere, der er vant til digitale formater som streaming og sociale medier, for at udfordre og udvikle begge grupperes tilgang til kultur.

Den interaktive platform vil indeholde de samme elementer som den fysiske installation. Som bruger vil man kunne bestemme hvilket rum man befinder sig i, og hvilken tilstand/hvilket sted i koreografien, performerne skal være. Herefter kan man undersøge hvordan de tre resterende rum ændrer sig, når performerne fx går fra nærhed til afstand.