

Projektbeskrivelse

DGI Byen og Fotografisk Center har længe ønsket at samarbejde om udstillinger, hvilket bliver en realitet i sommeren 2020 med to udstillinger under fællestitlen "Art & Videogames". Udstillingerne handler om interaktion mellem menneske og computerteknologi og de tredimensionelle billedverdener, som opstår når traditionelle grænser mellem billedkunst og spil nedbrydes. Og de nye verdener der åbner sig, når begrebet indlevelse behandles i computerspil, virtual reality og teknologibaseret kunst: Hvad der sker, når vores sanser manipuleres og grænserne mellem den virkelige og den virtuelle verden udviskes?

Den 26. juni til 31. juli 2020 præsenterer Øksnehallen udstillingen **Art & Videogames** (arbejdstitel). Udviklingen inden for spil er i konstant bevægelse, og vi har hurtigt lært at agere i en virtuel verden. Spil - fra Fortnite og Candy Crush til forskellige former for gamification - er blevet en del af vores hverdag. Udstillingen er formet som en historisk rejse gennem et omfattende spilunivers. Her kan den besøgende prøve kræfter med en lang række af de mest ikoniske spil; fra klassiske arkademaskiner over konsollernes spilverden og helt frem til i dag, hvor Virtual Reality åbner op for en helt ny dimension.

Det ligger i kunstens dna at søge nye veje og undersøge hvordan tekniske og digitale fremskridt kan omsættes til kunstneriske udtryk. Med den digitale kunst kan vi helt grundlæggende spørge: "Hvordan påvirker den digitale verden vores evne til indlevelse?". Spildimensionen perspektiveres på udstillingen af en række rum iscenesat af henholdsvis danske kunstnere, spiludviklere og IT Universitet som alle på forskellig vis perspektiverer den filosofiske og æstetiske dimension. Gennem greb og elementer fra spilverdenen lægger de udvalgte værker vægt på publikumsinddragelse og på at udfordre med publikums oplevelse af den virkelige verden over for et virtuelt univers.

Koblingen mellem kunstneriske udtryk og masseproduceret underholdningskultur er et bidrag til debatten om virtuelle kunst- og spilsituationer. Ét af målene med udstillingerne er at få publikum til at reflektere over det at leve i en verden, hvor vi har vænnet os til konstant at skulle afkode mange forskellige typer af visuelle udtryk. Igennem publikums egen deltagelse og interaktion med både spil og kunstværker undersøges de nye rum, som opstår i hverdagen - virtuelle som reelle. Spilkulturen og VR-kunsten sætter dette aspekt på spidsen og illustrerer, hvordan vi som mennesker i dag agerer i flere parallelle virkeligheder - både fysisk og mentalt. Teknologien åbner nye muligheder for at skabe en flydende grænse mellem leg, kunst og læring. Vi vil gerne give publikum en fornemmelse af at tid og rum opløses, når skellet mellem det virkelige og det virtuelle forskydes og der igennem fremhæves unikke fortællinger om indlevelse og menneskelige relationer.

En del af udstillingen har tidligere været vist på HEART – Herning Museum of Contemporary Art 15. 09.2018 – 10.03.2019 og Danmarks Tekniske Museum 05.04. – 20.10.2019. Denne del er kurateret af Jakob Stegelmann (Trolspejlet/DR) og Michael Bank Christoffersen (HEART).

Fotografisk Center: Fotografisk Center viser i perioden 6. juni til 15. august VR-pioneren Charlotte Davies' (kendt som Char Davies) skelsættende VR-værker *Osmose* (1995) og *Éphémère* (1998) Det er et scoop at kunne præsentere de to værker i Danmark for første gang nogensinde – nu i en teknisk opdateret version.

I *Osmose* og *Éphémère* kan publikum navigere i virtuelle rum gennem åndedræt og kropslig balance – som en sportsdykker under vand. Publikum interagerer med de virtuelle naturmiljøer via et VR-headset og en sensordrevet vest, som overvåger vejrtrækningen. Davies' værker i

Fotografisk Center danner en tematisk bue over mediets historiske udviklingsstadier i kraft af deres sansemotoriske immersionstanke, som forsat inspirerer kunstnere og programmører den dag i dag.

Ved deres sammenkobling af computerspil og VR perspektiveret gennem et historisk rids tilbyder udstillingerne rig mulighed for at reflektere over de teknologiske muligheder, begrænsninger og udfordringer mediekunstens udvikling møder netop nu.

I Øksnehallen vises nyere værker, der bruger virtuelle virkeligheds- eller spilformater. Gruppen af danske billedkunstnere består af:

Jakob Kudsk Steensen: Jakob Kudsk Steensen har udstillet både nationalt og internationalt senest under Venedig Biennalen. Det vil være en stor mulighed at vise et værk af Jakob Kudsk Steensen i København i sommeren 2020 og derved give både københavnere og turister mulighed for at stifte bekendtskab med hans univers. Jakob Kudsk Steensen iscenesætter sine VR værker og arbejder med et dobbelt rum i iscenesættelsen af det reelle rum kombineret med den oplevelse, man har med brillen på, og formår at få de to verdener til at smelte sammen.

Steffen Kloster Poulsen: Udfolder Øksnehallen i et nyproduceret VR-værk som gennem forskydning og forvrængning udfordrer oplevelsen af det rum, man befinder sig i. Værket har ikke et specifikt narrativ eller tidsmæssig afgrænsning. En af pointerne med at stå på "det samme sted" fysisk og virtuelt, er netop at udviske grænserne mellem disse to dimensioner samt at lege med vores virkelighedssans og vores trang til distrahering i form af digitale, visuelle input. Værket skabes specifikt til udstillingen.

ITU: Samarbejde med AIR Lab (+evt Game Lab) AIR Lab arbejder bl.a. med immersive oplevelser, og til udstillingen fokuserer de på, hvordan vi som beskuer oplever rumlige forskydninger. Indholdet er produceret specifikt til udstillingen.

Art House Games: Et eller flere spil herunder Trine Laiers "Cosmic Top Secret". Laiers noget usædvanlige barndom med en far og mor, der tog på arbejde i hemmelige, underjordiske bunkere og særligt sikrede overvågningsanlæg, gav inspiration til spillet. Via en interaktiv gamingoplevelse fortæller spillet historien om hendes egen personlige jagt på sandheden om forældrenes tophemmelige arbejde. Art House Games taler i høj grad ind i en kunstopik.

Makropol og Khora: Som de toneangivende inden for dansk produceret VR kunst har både Khora og Makropol markeret sig de seneste år. Begge har vist interesse for at deltage i udstillingen og vi arbejder på at skaffe økonomi til at genopsætte Makropols "Anthropia", som tidligere har været vist på Copenhagen Contemporary.

Advisory board:

Udstillingen kurateres af DGI Byens kunstfaglige team og Fotografisk Center og tilrettelægges i samarbejde med et advisory board bestående af **Christian Fønnesbech** (leder "for kunstnerisk forskning" ved den Norske Filmskoles Center For Interactive Film and Media Arts), **Jesper Juul** (Lektor Danmarks Designskole), **Trine Laier** (Instruktør og animator), **Lise Saxtrup** (Producer Klassefilm) og **Jonas Fritsch** (Lektor ITU, Head of AIR LAB – Affective interactions and relations). Desuden indgår **Michael Bank Christoffersen** (udstillingschef, HEART) løbende i arbejdet med at tilpasse udstillingens spindel til det nye format.

ØKSNEHALLEN OG UDS STILLINGS PROFIL

DGI-byen forpagter Øksnehallen af Københavns Kommune og laver årligt en række kulturarrangementer i Øksnehallen for danskere og besøgende fra udlandet. DGI-byen satser på kunst og kultur med kant, kvalitet og internationalt udsyn. Udstillinger, hvor vi udfordrer beskueren til ny stillingtagen og indsigt gennem unikt indhold og design, der inviterer beskueren til at være aktiv og medproducerende. Udstillinger, der balancerer mellem det klassiske og det ukendte, det sikre og det vovede. Fotografisk Center præsenterer det nye og lidt mere smalle kunstfotografi i Bygning 55, DGI-byens foyer huser almenmenneskelige fotofortællinger, og hver sommer slår Øksnehallen dørene op for årets store udstilling, Sommerudstillingen, der præsenterer og diskuterer populærkulturelle fænomener indenfor fotobaserede medier. Øksnehallens store udstillinger 2009-2018 er præsenteret i denne bog http://bit.ly/UdstillingerIOeksenhallen2009-2018_res150

FORMIDLING OG MARKEDSFØRING

Vores marketingafdeling har stor viden inden for fotografi, visuel kultur og spilkultur til at formidle udstillingernes tematikker og historier. Udstillingen har offentlig adgang, og i forbindelse med udstillingerne afholder vi en række arrangementer, herunder Artist talks og et seminar, som alle perspektiverer udstillingernes temaer og sætter dem i relation til forskningen på området. DGI-byen vil markedsføre udstillingerne samlet via trykte og digitale medier samt i Københavns byrum. Der udformes et rigt illustreret udstillingskatalog, udstillingsplakat samt kampagne-materiale for udstillingerne – dette omfatter fx outdoor, SoMe, nyhedsbreve og flyers. Københavns Kommune vil blive eksponeret via de nævnte digitale og trykte medier samt på en logovæg i udstillingen.