

Projektbeskrivelse:

Min kommende soloudstilling på udstillingsplatformen Breaking i Fotografisk Center vil udfolde sig som en 20-minutters Virtual Reality (VR)-installation. Det immersive univers vil invitere besøgende på en fordybende og æstetisk rejse gennem både rum og ikke-rum, hvor de tilstrømmende verdener veksler mellem det virtuelle og det fysiske. VR-teknologien muliggør en fantasifuld æstetik, som kan inddrage og fremme deltagerens tilstedeværelse på en ny måde, gennem hvilken jeg ønsker at udforske eksistentielle emner som introspektion, ambivalens og følelsesmæssig byrde.

Udstillingsrummet vil fremstå som en installation, der inviterer til refleksion, hvor væggene dækkes af madrasser og fyldes med et rødt skær. De bløde omgivelser tilføjer intimitet, varme og intensitet, som står i kontrast til vægten af udmattelse og de følelsesmæssige tilstande, der kan fylde tankerne. I rummet finder den besøgende ét af to par VR-headsets, hvor den fysiske installation samtidig vil forbinde sig til den virtuelle rejse. På den måde vil udstillingen appellere både til sanser, tanker og følelser.

I det virtuelle rum navigerer de besøgende rundt i et fantasifuldt undergrundsunivers, inspireret af personlige minder fra steder, der har haft stor betydning, som familiehjemmet, den koreanske undergrund og gaming-universer. Et miljø der appellerer til en bevidsthed eller ånd, hvori flere karakterer repræsenterer forskellige følelsesmæssige tilstande.

En fremtrædende karakter ser man bære et hus på ryggen - et symbol på de følelsesmæssige byrder, som historien og tidens gang har påført os. Billedet vækker samtidig genklang af udmattelse, bragt frem af samtidens mediestyrrede tempo, hvor distraktioner forhindrer refleksion. Denne karakter forankrer udstillingens tema; i sit forsøg på at harmonere med andre figurer, afspejles samtidig forskellige psykologiske tilstande. Med dette ønsker jeg at skabe en æstetisk platform, der spørger ind til: Hvordan lever vi med vores følelsesmæssige historie og uløste konflikter? Og hvordan finder vi opmuntring til forsoning med dem?

Som en del af installationen vil jeg også skabe en fysisk skulptur, der spejler det digitale landskab. Skulpturen vil fremstå som en hybrid mellem et computerkabinet og et miniaturehus, der bygger bro mellem det digitale og det fysiske, og som symboliserer spændingen mellem teknologi og følelser. I den kommende periode og ind i 2025 vil jeg udvikle den virtuelle 3D-verden og et interagerende lydunivers. For at gøre den virtuelle æstetik unik, vil jeg designe det digitale 3D-miljø ved hjælp af programmerne Unreal Engine og Blender. For at sikre en teknisk velfungerende og flydende VR-oplevelse vil jeg desuden samarbejde med en ekstern VR-tekniker under installationen af værket.

Udstillingsperiode: 21. september 2025 til den 25. januar 2026. Udstillingen åbner den 20. september 2025 klokken 16.00.

Portfolio

3D-simulering af udstillingsrummet til The Fastest Trajectory Split: Sleepwalker på Fotografisk Center, 2025

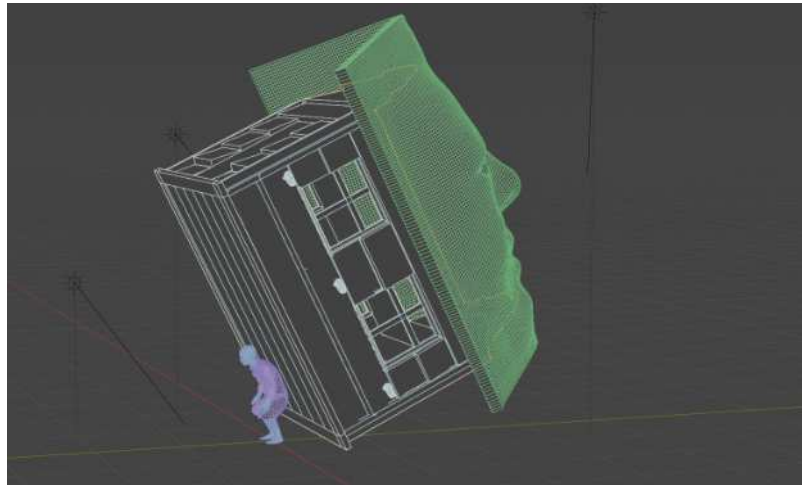


Rummet er badet i en rød tone, to VR-headsets ligger på gulvet i det madrastækkede rum. En skulptur er monteret på væggen.



Nærbillede af skulpturen i udstillingsrummet: en karakter fra VR verdenen, sammenkoblet med et adskilt computerkabinet.

3D-skitser af VR-verdenens bygning til The Fastest Trajectory Split: Sleepwalker.



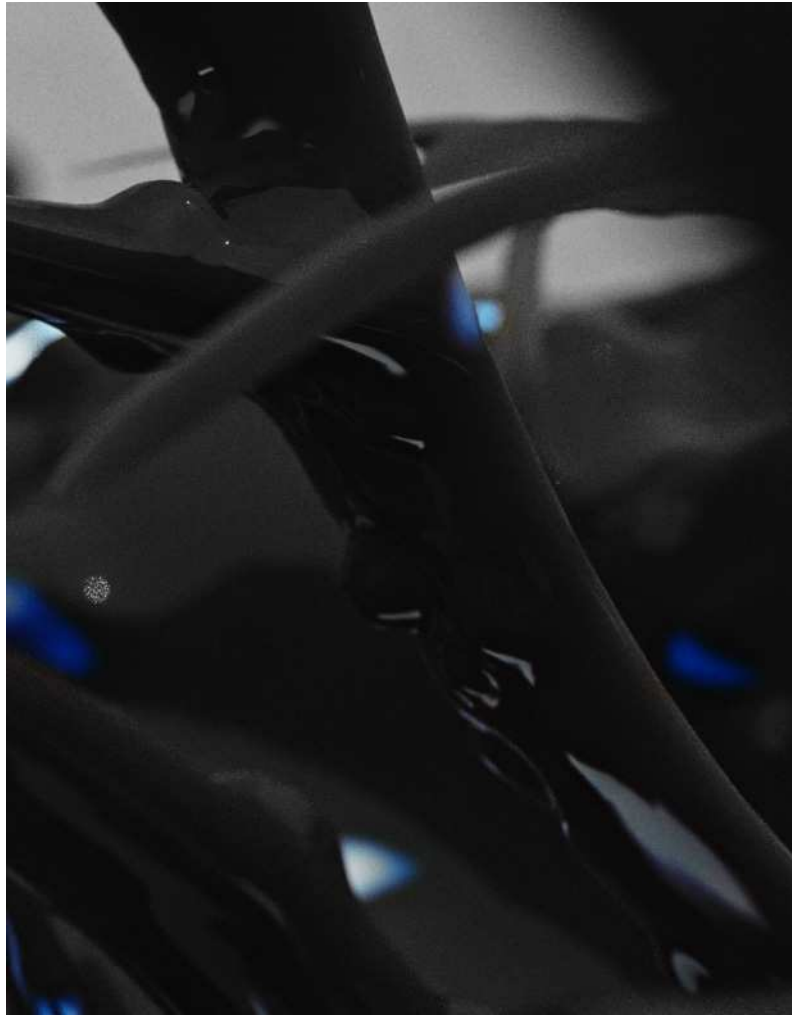
Billederne ovenfor viser miljøer og karakterer fra VR-simuleringen. Det øverste venstre billede viser et rum med madrasedækkede vægge og gulve, der symboliserer isolation og beskyttelse. En enkelt plante i vindueskarmen fører beskueren til en underjordisk verden. Dette rum fungerer som en portal mellem det velkendte og det fantastiske inde i VR-oplevelsen.

Det nederste venstre billede viser et grædende træ og dets rødder, der blander følelser med ikke-menneskelige former for at skabe et fantastisk visuelt sprog. Dette repræsenterer en verden uden for vores, men alligevel tæt forbundet, hvor bevidsthed dukker op på uventede steder. De to billeder til højre viser skitser af karakterer; den ene bærer et hus på ryggen, der symboliserer byrderne af tid, rum og følelser som vægt, mens den anden, i kor, forankret til jorden af en stålsten.

Relevant dokumentation af tidligere udstillinger

Samarbejdsprojekt: Longing Energies: Ceremonial Demise, 2024.

Billedet viser den sidste 3d-gengivelse af tangmonsteret skabt og animeret til projektet "Longing Energies: Ceremonial Demise". Et samarbejdsprojekt, der blev realiseret sammen med kunstneren Yujin Jung og vist på Orange scene på Roskilde Festivalen i 2024. Projektet skildrer transformation og den sidste hvile af et muteret "udødeligt" tangmonster.



Uddrag af billeder fra projekteret audiovisuelt arbejde.



Dokumentation af værket præsenteret på Orange scene, Roskilde Festival, 2024.

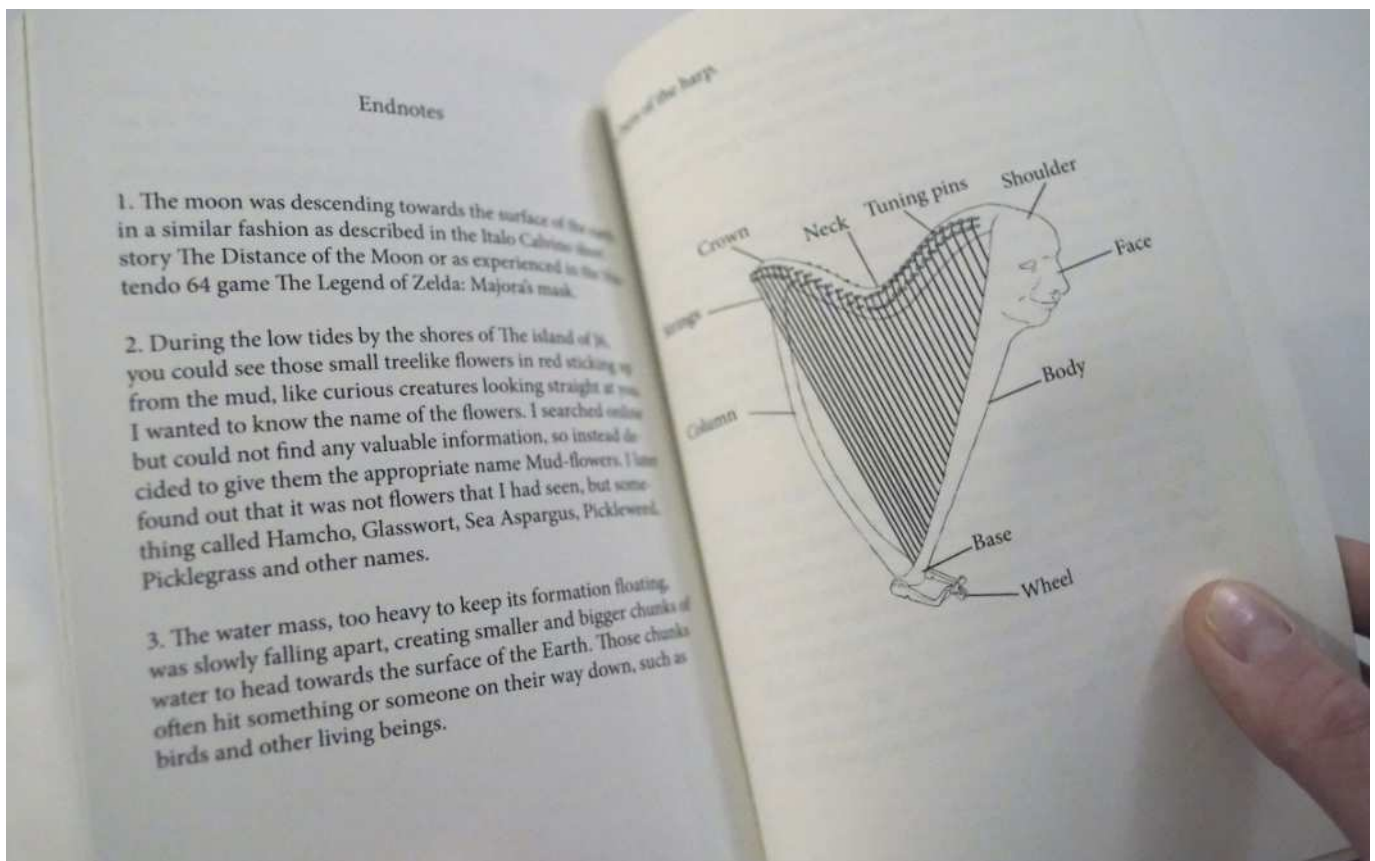
The child and the harp, 2022

Materiale: Fluorescerende røde lys, digitale print monteret på aluminiumsplader, yogamåtte, tæppe, telefon, bøger, lydisolerende stof, Raspberry Pi, gennemsigtig presenning. Dimensioner varierede.

Et narrativt projekt præsenteret som en installation på SIRIN galleri i København. Visuelt materiale (CGI) skildrer forskellige scener fra novellen *The Child and the Harp*, som jeg skrev og udgav som en del af showet. Med dette projekt, ville jeg opdage samspillet mellem forskellige virkelighedssyn. Barnet og Harpen er en analogi af et personligt historie om mit forhold til min mor, mens jeg forsøger at komme overens med hendes måder at opfatte verden på fra et perspektiv af udelukkelse. Historien følger et barn, mens de forvilder et forstyrret landskab beskadiget af en katastrofe. På deres rejse, barnet finder en harpe; Harpen, opdager de, har mystiske kræfter til at fortære det menneskelige sind.



Installationsudsigt udefra udstillingsrummet om natten.



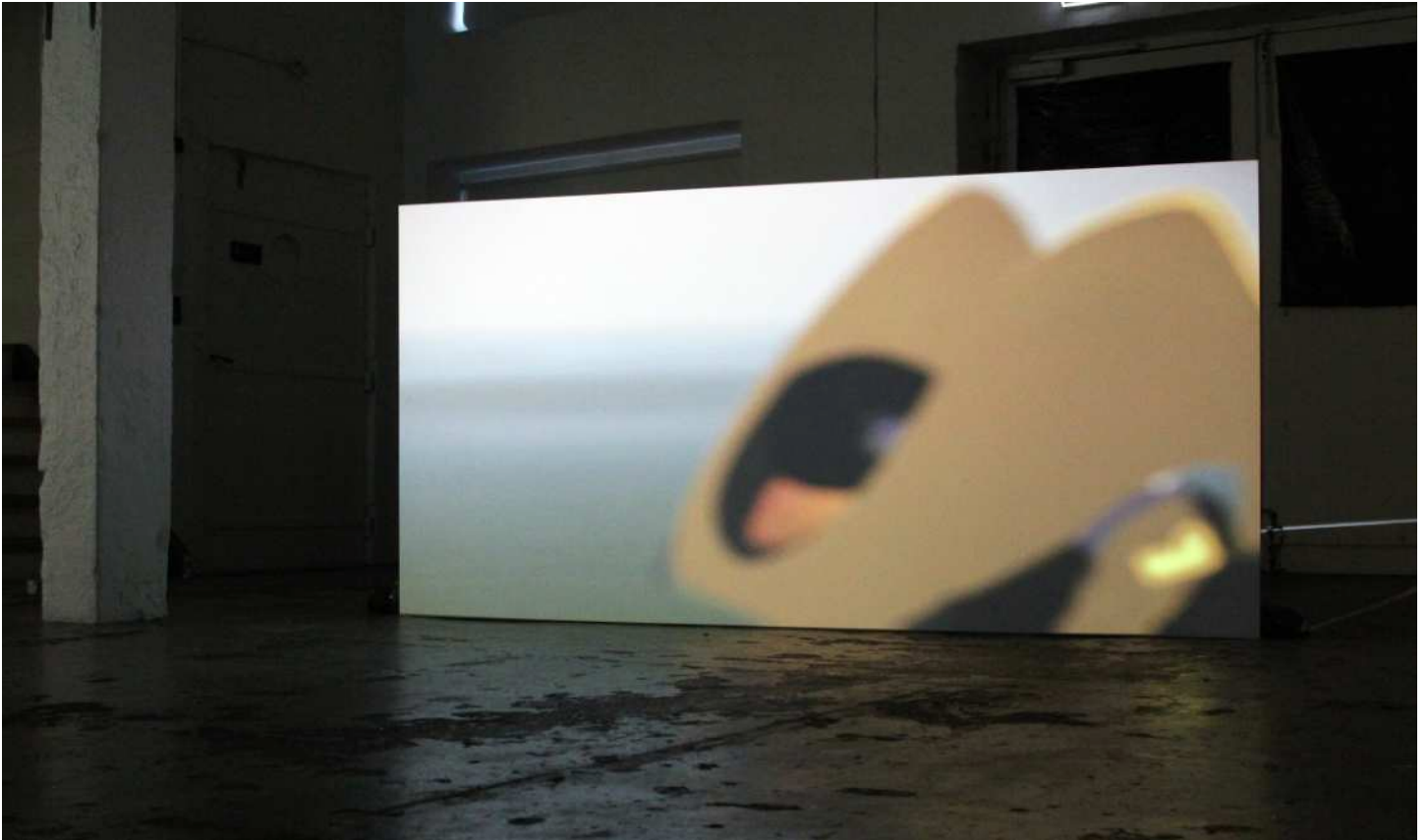
Billede, der viser en af siderne fra bogen *The Child and The Harp*, udgivet i forbindelse med udstillingen.

Earth bound's Lullaby, 2021

Materiale: Dobbeltprojektion på træpaneler med lyd i loop, fluorescerende lys, blæktegninger, klaver.

Dimensioner: Varierende Varieret af animation: 14 min. 38 sek. Til 3D-animationer, et lydværk præsenteret i stereo fra højttalere samt en samling tegninger spredt ud på et klaver. Installationen skildrer en karakter, der svæver i et drømmelignende, grænseløst havlandskab og forsøger at forenes med naturen. Karakteren forbliver dog fremmed, melankolsk og adskilt. Med et meditationscenter som ramme knytter værket sig til vestlig spiritualitet.

Hvordan kan forbindelser til krop, natur og sind være udgangspunkt for kollektiv politisk håndtering og ansvar frem for et individuelt tilflugtssted?



Installationsudsigt fra udstillingsrummet.



De tre billeder præsenteret på denne side viser animerede stillbilleder fra projektet Earth bound's Lullaby. Billederne fanger æstetisk, visuel og følelsesmæssig retning af projektet.