

Inspirationsmateriale
til undervisning



ARoS

Hypernature og Digital Descending

Besøg hulen skabt af syntetisk hår og blæs afsted i et overstimulerende techno-univers på egen hånd. ARoS præsenterer hele to kunstnere på niv. 1: Islandske Shoplifters installation *Hypernature* – hvor kunstigt hår bliver omformet til et helt særligt skulpturelt materiale. Og ved siden af kan man opleve Lu Yangs brug af manga-æstetik, tempelgavle, internettet og elektronisk musik. Sanserne kommer på overarbejde, og mon ikke fantasien og lysten til at udtrykke sig følger med. Husk at du kan booke en gratis rundvisning [her](#).

Shoplifter / Hrafnhildur Arnardóttir - *Hypernature*

Den islandske kunstner Shoplifter, med det borgerlige navn Hrafnhildur Arnardóttir (f. 1969) har skabt installationen *Hypernature*. En psykedelisk, altomsluttende hule af syntetisk hår. For Shoplifter er håret et helt særligt skulpturelt materiale, der har ubegrænsede muligheder, og som kalder på at blive bearbejdet til nye former. Besøg Shoplifters *Hypernature* med din klasse og spark gang i elevernes fantasi. Totaloplevelsen og sansebombardementet må sætte gang i deres tanker og kan bruges til især billedkunst og danskfaget.

Shoplifter og undervisning

For billedkunst er et besøg i Shoplifters univers en mulighed for at pirre fantasien og sætte gang i opgaver, der understøtter jeres arbejde med rumlige og digitale billeder eller billeder med vægt på tematisering.

Selve hulens udformning og den stemning besøget giver, må sætte gang i fantasien. Hulen giver associationer til børneværelsets bamser, punkkulturens farverige håreksperimenter, eventyrlige parallelverdener og myter om huler i jordens indre. Shoplifters værker skaber en platform for eksperimenter, leg og diskussioner om kunst.

Lad de mindre elever undersøge hulen. Derefter kan de komme med bud på, hvem der mon bor i en hule lavet af syntetisk hår. Send gerne eksempler på jeres værker til jabo@aros.dk

De større elever, der arbejder med billedkommunikation, får et indspark i diskussion af kunst og samtid. Shoplifters værk kredser om refleksion over verdens overforbrug af kunstige materialer og nutidens behov for sanselig (over)stimulation og for at søge tilflugt i parallelle verdener.

Hvordan oplever eleverne besøget i *Hypernature*? Ser de en sammenhæng mellem farvebombardement og sanseindtryk og deres færden i virtuelle verdener? Hvor kan de trække tråde til eget liv og hvad opleves som ren overstimulering? Hvad gør et kunstværk fremstillet af syntetisk materiale ved dem i en samtid med fokus på klima og bæredygtighed? Overskygger hulens magi og den ønskede lykkebringende lydterapi den kritiske stillingtagen til kunst og bæredygtighed?

Hvad vil Shoplifter fortælle os under besøget i *Hypernature*? Er det et fremtids-scenarie? En ren sanselig oplevelse? Eller noget helt tredje?

For danskfaget er et besøg i *Hypernature* ligeledes et besøg ind i fantasiens og inspirationens verden. Kompetenceområdet "Fremstilling" er relevant på flere niveauer. Alt efter klassetrin og eleverne, kan I arbejde med fremstillinger omkring beboerne i *Hypernature*. Få eleverne til at skrive essays, eventyr eller postkort om, hvem der bor i syntetiske huler af hår.

Eller måske kan kompetenceområdet "Kommunikation" komme i spil i form af en introduktion til virtuelle universer. Shoplifters hule kan ses som en flugt. Et parallelt univers, hvor man kan gemme sig. Er tilgangen til det virtuelle rum den samme for eleverne? Lad dem diskutere brugen af de virtuelle rum. Gemmer vi os i digitale utopier? Eller kan den virtuelle verden tilbyde os et rum og en frihed, den materielle virkelighed ikke har mulighed for?



Om værket

Hypernature

04.12.2021 – 24.04.2022

Niv. 1

ShoplifTERS værk skaber en platform for eksperimenter, leg og diskussioner om kunst. Samtidig giver de anledning til at reflektere over verdens overforbrug af kunstige materialer og nutidens behov for sanselig (over)stimulation og for at søge tilflugt i parallelle verdener.

Selvom ShoplifterS værker giver afsæt til diskussion af flere højaktuelle emner, er et værk som *Hypernature* først og fremmest en sanselig oplevelse, der aktiverer følelserne. Sammen med værkets lydside, der tilføjer et lag af åndedræt, bevægelse og tid, skaber Shoplifter en multisensorisk oplevelse. Det primære for Shoplifter er at facilitere en form for lykkefremkaldende farveterapi. Den altomsluttende installation giver mulighed for at søge tilflugt i en sanselig, taktil og kropslig parallelverden, hvor analyseapparatet og logikken kan sættes på pause til fordel for aktivering af øje, øre og følelsesapparat.

Shoplifter (født 1969) er en New York-baseret samtidskunstner. Da hun flyttede til New York blev hendes fødselsnavn udtalt forkert som Shoplifter, og hun har gået under dette kunstnernavn lige siden. I 2019 repræsenterede Shoplifter Island på Venedig Biennalen med den altomsluttende installation *Chromo Sapiens*, som *Hypernature*, der er skabt til udstillingen på ARoS, er en videreudvikling af.

Lu Yang – Digital Descending

Digital Descending er en soloudstilling af den kinesiske kunstner Lu Yang. Kunstneren er optaget af emner som gaming-kultur, bioteknologi, hjerneforskning og religiøse studier, som Lu Yang blander sammen i sin kunst.

Lu Yang og undervisning

Et besøg i *Digital Descending* er et besøg ind i et univers, der spiller sammen med elevernes færd i det digitale rum. For Lu Yang er den teknologiske udvikling positiv – den frigør og muliggør. I arbejdet med udstillingens tekster har ønsket fra Lu Yang været, at alle referencer til køn blev fjernet. Lu Yang vil være fri til at vælge, som Lu Yang kan i den digitale verden.

Eleverne møder i deres hverdag den samme frigørelse og muliggørelse på nettet. Nettet styrker elevernes evne til at indgå i digital dialog – et rum for meninger og ytringer. Men også et rum for ekstreme budskaber, fake news og manipulation. Måske kan et besøg i *Digital Descending* være en inspiration for jer til at tale om, hvordan frihed, frisind og faldgruber går hånd i hånd i elevernes arbejde med at skabe en digital dømmekraft. I kan finde yderligere inspiration [her](#).

For kristendomskundskab kan et besøg i *Digital Descending* være starten på en diskussion om religionens betydning i dag. Kompetenceområdet "Livsfilosofi og Etik" går hånd i hånd med Lu Yangs fokus på de filosofiske, spirituelle og kulturelle rødder. Måske kan eleverne finde inspiration i Lu Yangs forsøg på at opdatere fortidens store spørgsmål, så de bedre passer ind i en digital samtid. Lad dem komme med deres bud på, hvordan etik og livsfilosofi skal opfattes i en digital verden, hvor alt kan skabes på ny i nye møder.





Om udstillingen

Digital Descending

04.12.2021 – 24.04.2022

Niv. 1

Udstillingen *Digital Descending* (Digital nedstigning) består af videoinstallationer, skulpturer, et computerspil og det helt nye hovedværk DOKU – 6 Realms of Reincarnation. Udstillingen former sig som et stort blinkende, overstimulerende technounivers, hvor en 15 meter lang alien - et oppusteligt hoved med Lu Yangs ansigt og hår som tentakler - breder sig i et stort gaming-motherskib og leder os ind i kunstnerens verden. En fiktiv, virtuel parallelverden befolket af monstre, guder, dæmoner, superhelte, mangafigurer og ikke mindst Lu Yangs egen kønsløse avatar, der zapper rundt på tværs af tider og steder i et myldrende computerspilsunivers.

Som en digital shaman kan Lu Yang overflytte sin ånd eller bevidsthed over i de digitale skaller kunstneren ønsker at besidde. Lu Yang har skabt sin egen avatar, med sine egne ansigtstræk og en kønsløs krop. Kunstneren oplever det som en digital reinkarnation, og med denne figur kan Lu Yang på katarsisk vis gå på opdagelse i forskellige virtuelle verdener. Lu Yang kan pine, nyde, lade sig underholde eller filosofere. Lu Yang kan forfølge alt hvad der fascinerer og tillokke kunstneren, og som i et computerspil, kan Lu Yang ubegrænset zappe ud og ind af rum, tid, forskellige levels og figurer. Gennem sin avatar kan kunstneren tilegne sig menneskelige eller overnaturlige styrker og kræfter, Lu Yang kan være det køn, eller kønsløse, væsen kunstneren foretrækker.

For Lu Yang er den teknologiske udvikling positiv – den frigør det individuelle menneske fra samfundets besnærende kasser, kategoriseringer og forventninger. Den teknologiske verden giver frisættende muligheder for at bygge individuelle verdener op, hvor du kan sætte din egen verdensorden, og stille spørgsmål til alle de "sandheder" du synes er forkerte, eller som trænger til at blive opdateret.

Lu Yang ser med stor respekt på filosofiske, spirituelle og kulturelle rødder, og forsøger med sin kunst at opdatere fortiden i en version 2.0, der kan stille nye spørgsmål til kategorisering, tænkning og filosofi der kan tages med ind i fremtiden.

Velkommen til Lu Yangs verden!

ARoS på egen hånd

I er velkomne til at besøge ARoS på egen hånd gratis i hele museets åbningstid. Vær opmærksom på, at vi ikke kan garantere jer plads ved alle værker. Skoler og institutioner, der er bestilt forløb med omvisere, har forsteret.

Inden besøget skal I have orienteret jer i museets [retningslinjer](#).

Medbring en underskrevet version.

I skal også melde besøget ved at skrive til booking@aros.dk

Der er mulighed for at spise medbragt mad før eller efter i Madkassen på Niveau 3.

På gensyn

