

Inspirationsmateriale til historiefaget og historiebrug



Cao Fei, *Nova*, 2019 (still) HD Video, color, with sound, 97:34 min © Cao Fei, 2021. Courtesy Sprüth Magers and Vitamin Creative Space

“Vi lever i en opbrudstid, hvor nye forestillinger om verden dukker op; både apokalyptiske og utopiske. Der er dermed behov for en kunst, der undslipper almindelig betydningsdannelse og stiller beskueren over for dennes egne grænser for erkendelse og lader beskueren møde det grænseløse.”

Jakob Vengberg Sevel, Museumsinspektør

ARoS

En svimlende gang ud i samtiden

Vertigo, eller på dansk svimmelhed, er en udstilling om vores tid. Udstillingens kerne er vores usikre gang, i en tid hvor hastigheden af de teknologiske landvindinger – især de nye, digitale medier – har skabt en virkelighed, hvor kun de virkeligt digitale indfødte går uden at tøve.

Mange af os har oplevet svimlende erkendelse. Det øjeblik vi opdager, hvor stort uendeligt egentlig er – når vi forstår, at vi ikke kan forstå størrelsen på universet. Eller når vi erkender, at vores tid på jorden kun er en af mange – i en meget lang tidslinje. Når den faste forestilling om det grundlæggende bliver uvis og forvirrende.

Den samme svimlende erkendelse er den røde tråd i udstillingen. I vil møde værker fra en gruppe kunstnere, som ikke hører hjemme under én fælles betegnelse. Når de sættes sammen i udstillingen, er det fordi de hver især bedriver en kunstnerisk praksis, der arbejder med at skabe et flydende rum og en fortælling, som fremkalder følelsen af svimmelhed, særligt mentalt.

Se udstillingen med dine elever fordi:

- Udstillingens tid er velkendt for eleverne. De bevæger sig i en foranderlig og svimlende tid, hvor ståsteder er flygtige. Brug udstillingen til at få sat ord på, hvordan eleverne oplever deres tid – er de svimmel konstant? Eller bevæger de sig på sikker grund?
- Oplev værker af nogle af nutidens store kunstnere: Jeremy Shaw, Trish Baga, Ann Lislegaard, Cao Fei og Julian Charrière
- Få en fysisk og fængende museumsoplevelse. Projektioner, illusionsteknik og sci-fi må give eleverne ordtilføjelser og oplevelser til at beskrive en bevidst eller ubevidst svimmelhed.

Vertigo og undervisning

Den svimlende følelse af en pulserende nutid og det stabile ståsteds forsvinden forstås, når man inddrager historiebrug. Det hastige forstås, når man ser bagud og husker på, hvad der fødte de digitale landvindinger og samtidigt stiller det spørgsmål til fremtiden. Hvor kom vi fra? Hvad er tankerne om det der sker? Og hvad forventer vi/frygter vi i fremtiden?

Lad eleverne arbejde med deres historiske bevidsthed ved at undersøge fortidens paradigmeskift. Det er bestemt ikke første gang, mennesket har stået i en svimlende tid:

Op igennem historien har voldsomme forandringer i erkendelse og teknologiske fremskridt sat deres aftryk i kunsten. I igennem 1800-tallet opløstes den centralperspektiviske billedflade af kunstnere som J.M.W. Turner og i slutningen af impressionisterne, fx Claude Monet. Omkring starten af det 20. århundrede blev en gruppe af kunstnere på lignende vis udfordret af en samtid i forandring – tiden man kalder den moderne tids fødsel – og også her blev billedrummet svimlende. Datidens kunstneriske medier var anderledes end vores, men fx kubismens opløsning af det genkendelige billedrum, må have været en svimlende oplevelse for datidens publikum.

I et mere samfundsmæssigt perspektiv ser vi, hvordan klimakrisen medfører et opgør med tidligere tiders mere kapitalisk funderede brug af verden. #metoo har blæst tidligere kønsrollemønstre og handlinger omkuld og tidligere kolonier gør

via aktivt historiebrug opmærksom på, de ar og langsommelige healings processer der er i gangsat for at gøre op med særligt tidligere europæiske forestillinger om, hvordan magten skulle fordeles.

Teknologihistorisk kan der drages paralleller mellem dampmaskinens opfindelse, den industrielle revolution og et helt nyt syn på tid, produktion og mulighed. Dampmaskinen fødte overgangen fra manuelt til maskinel arbejde. En brølede og røgfyldt fremtid blev synlig. En oplagt case for at undersøge svimlende erkendelse og forandring af fast forståelse.

Stavnsbåndets ophævelse, Stormen på Bastillen, Ophævelsen af slavehandel, Stormen på Dybbøl 1864, Grundloven 1849 eller Kvinders valgret er emner fra historiekanonnen hvor svimmelhedstanken går igen. En ny verdensopfattelse og opgør med tidligere erkendelser må have givet usikre skridt i de forskellige konteksters nutid.

Måske kan elevens oplevelser fra *Vertigo* kaste nyt lys på menneskers oplevelser af de ovenstående brud. Skabe et forståelsesbånd hos eleverne mellem på den ene side Cao Feis videoværk *Nova* og på den anden side optakt til Stormen på Dybbøl 1864, jf. en ensidet tro på sejr og efterfølgende konsekvens.

Eleverne kan ligeledes udtrykke sig i dansk faglig eller billedkunst faglig sammenhæng om deres tanker om samtid og fremtid. Føler de sig svimle? Eller navigerer de trygt i brydningstiden? Der er ingen tvivl om, at de opererer mere gnidningsfrit i det digitale, end tidligere generationer. Men hvornår oplever de så svimmelhed? Har de erkendt hvor stort det digitale rum er? Hvor mange muligheder der egentlig er? Eller har covid-19's angreb på deres sociale liv eller konsekvenserne af klimakrisens betydning for fremtiden svimlende effekt?

Send gerne eksempler på deres produktion til jabo@aros.dk

Udstillingens kunstnere

Jeremy Shaw (f. 1977, Canada)

Den canadiske kunstner Jeremy Shaw udforsker ofte kulturelle og videnskabelige fænomener, hvor transcendentale oplevelser spiller en central rolle. Tit kredser hans værker omkring temaer som trossystemer, stoffer, neurovidenskab, subkultur og dans. Flere af disse temaer indgår også i værket *Phase Shifting Index* (2020), som vises i udstillingen.

I *Phase Shifting Index* bliver vi introduceret for syv projektioner, der alle viser en gruppe mennesker i gang med at udfører en koreograferet dans. Værket er på den ene side en Science Fiction-fortælling om maskinens menneskelige egenskaber i en nær fremtid, som bliver præsenteret i Shaws imponerende fiktive fortælling. Men på den anden side brydes denne klassiske science fiction-fortælling af videoernes formsprog. Fortællingerne præsenterer sig her som faktisk, historisk materiale, gravet frem fra arkiver, optaget i en nær fortid med datidens (uskarpe) teknologi. De to spor mødes og skaber et rum og en fortælling, der leger med begreberne fortid, nutid og fremtid og fakta og fiktion, og som forvirrer vores forståelse af, hvad vi egentlig er vidne til.



Jeremy Shaw
Phase Shifting Index, 2020
Installation shot, Centre Pompidou 2020, photo Timo Ohler
Courtesy Jeremy Shaw & KÖNIG GALERIE, Berlin

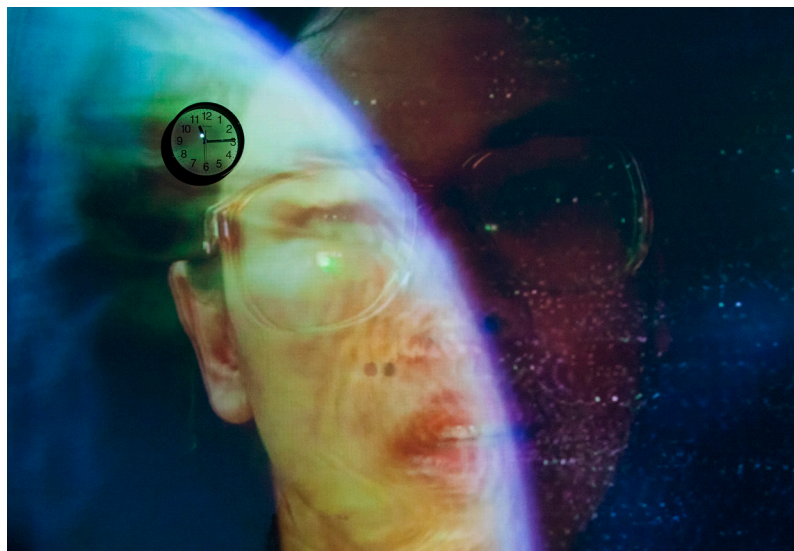
Trisha Baga (f. 1985, USA)

Den amerikanske kunstner Trisha Bagas kunstneriske produktion spænder over en lang række medier fra video til skulpturelle elementer. Ofte arbejder hun med immersive installationer, hvor hun kombinerer flere kunstneriske medier til en samlet totalinstallation.

Værket *Mollusca & The Pelvic Floor* (2018) består af to projektioner der projiceres oveni hinanden, samt en række gamerstole man må sidde i, og flere skulpturelle elementer, der lyses op på forskellige tider i forhold til installationens samlede narrative. Vi tages med på en drømmende rejse til et sted hvor fortællinger, rumligheder, billeder, genstande er blandet sammen på måder vi ikke kan genkende fra vores normale vågne tilstand. Betydninger bliver skabt på ny og genstandenes almindelige forhold til hinanden gentænkes.

Værket tager sin titel fra den latinske betegnelse for snegle. I værket optræder sneglen som en besjæling af Trish Bagas forfædre, der kommunikerer med hende. Men sneglen bliver også et metaforisk billede på kroppens begrænsninger og stiller spørgsmålet om kroppen er et hylster der er udskiftelig på samme måde som et sneglehus.

Værket giver nye perspektiver på menneskekroppen og den identitet vi forbinder med den. Integrationen af teknologi i den menneskelige krop for at optimere den, bliver sammenlignet med sneglens aldrig færdiggjorte processuelle krop.



Trisha Baga

Mollusca & The Pelvic Floor, 2018

Two channel projection: 2D video and 3D video, ceramics and various materials

Duration: 37 min 18 sec

Edition: 2/3 + 1AP

Courtesy the artist, Collection Vanbiervliet-Bulkens, Soci t 

Ann Lislegaard (f. 1962, Danmark)

Lislegaards værkproduktion er særligt kendt for at benytte ny teknologi i sit kunstneriske arbejde. Hun henter inspiration i science fiction-genren som en alternativ indgang til fortælling og de sociale og psykologiske strukturer, som vi forstår verden igennem. Lislegaards værker består ofte både af animation, lyd, video og fotografi. Hun har igennem sit kunstneriske virke udvist en særlig sensibilitet overfor den nye, mediebaseerede virkelighed og formået at omsætte sin kunstneriske vision til banebrydende og nytænkende værker, der siden 90'erne har sat en ny dagsorden for video-kunstmediet.

Hendes værk *Crystal World* (2006) består af to videoprojektioner, hvor billeder af en krystalliseret lejlighed er holdt i henholdsvis skærende lys og opslugende mørke. Lislegaard afbilleder et rum, der med et forholdsvis enkelt visuelt greb bevæger sig fra det hjemlige til det uheimlige, fra det letgenkendelige til en fremmed verden, der kalder på nye måder at sanse og forstå.

Lislegaards værk bygger på en roman af forfatteren J.G. Ballard fra 1966 med samme titel. Handlingen er på en gang gådefuld, og enkel; dele af planetens overflade dækkes uforklarligt af en mystisk krystalliskov. Et apokalyptisk fænomen, der krystalliserer alt, det kommer i kontakt med. Planter, dyr og mennesker fastfrysers i en tilstand, hvor tid og liv ophører.

Ann Lislegaard

Crystal World (after J.G. Ballard), 2006

2-channel 3D animation, black and white, silent, installation Sao Paolo Biennale 2006

© Ann Lislegaard/VISDA 2022



Cao Fei (f. 1978, Kina)

Cao Fei er en kinesisk multimediekunstner, hvis værker ofte udforsker det virtuelle og hvordan samtidens hastige teknologiske udvikling radikalt forandrer vores forståelse af os selv og vores placering i verden. Mennesket er ikke længere blot en fysisk målbar krop, men har nu også et hav af digitale aftryk. Den nye virkelighed vi alle beboer bliver i Cao Feis værker aldrig entydigt til en dystopi eller en utopi.

Med satirisk og surrealistisk humor, forholder Cao Feis værker sig ofte til temaer som den moderne storby, det moderne menneskes eskapisme via virtuelle platforme, eller de forhold der præger de kinesiske arbejdere, der muliggør den nye teknologiske revolution.

Værket *Nova* (2019) tager sit udgangspunkt i både hendes fascination af Science fiktion genren samt den stigende indvirkning det digitale liv har på den menneskelige eksistens. Værket omhandler en forsker der forsøger at omdanne mennesket til et digitalt medium. For at afprøve denne nye teknologi vender han sig mod sin søn og sender sønnen ud i et digitalt limbo mellem fortid og fremtid. Cao Feis værk er dermed både en kommentar på konsekvensen af en blind tro på den digitale udvikling, men er samtidigt også et ekko af den gamle testamentelige fortælling om Abraham og Isak, hvor Abrahams blinde tiltro til gud her er erstattet af farens blinde tro på fremskridtet.



Cao Fei, *Nova*, 2019 (still) HD Video, color, with sound, 97:34 min © Cao Fei, 2021.
Courtesy Sprüth Magers and Vitamin Creative Space

Julian Charrière (f. 1987, Schweiz)

Charrières værker er ofte baseret på en undersøgende praksis, som lader videnskabelige praksisser overlappende, eksempelvis indenfor geologi, biologi, fysisk, historie og arkæologi. Hans værker har tit karakter af netop arkæologiske undersøgelser af et fænomen, hvor han ved afdække emnet fra flere vinkler kommer frem til komplekse og ikke entydige konklusioner.

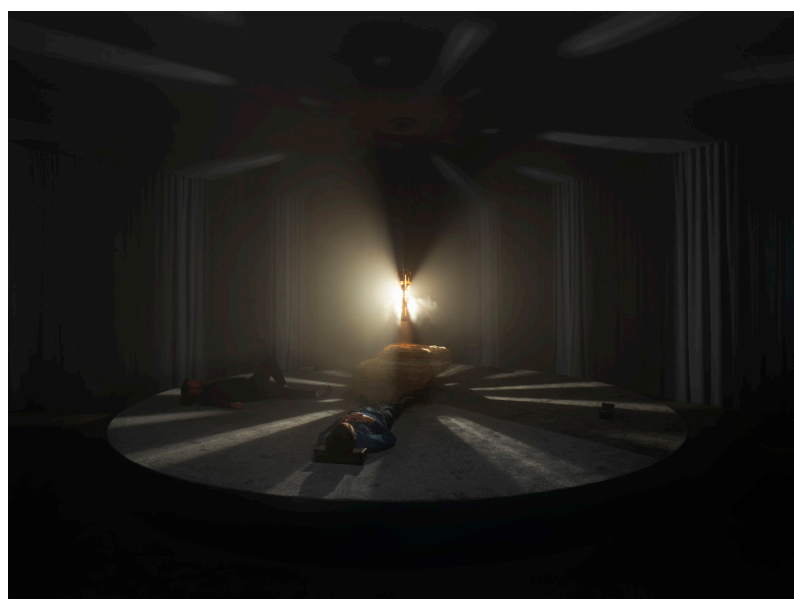
Mange af hans værker tematiserer menneskets søgen efter at bemestre og overvinde naturen og dens ressourcer og værkerne viser de mange problemstillinger som dette medfører. Ikke blot de direkte konsekvenser af vores forsøg på at overvinde naturen, men også det mentale skifte i den menneskelige bevidsthed, der muliggør en sådan bemestring.

I Charrières immersive, scenografiske kunstværk *Vertigo*, der deler titel med udstillingen, bliver vi inviteret ind i et rum der både er stille og meditativt, men også larmende med referencer til en natklub, i form af et blinkende stetoskop lys, der pulserer. Værket er en videreførelse af kunstneren Brion Gysin (1916-86) ide om en drømmemaskine. Drømmemaskinen fungerer ved at lys projiceres ud af en cylinder formet af metal med åbninger på siden.

Drømmemaskinen er oprindeligt skabt af Gysin der var en del af den surrealistiske bevægelse og senere af beatgenerationen. Drømmemaskinens rotationshastighed gør at lyset altid projiceres med en frekvens på 8 til 13 pulsslag per sekund, der korresponderer med de Alpha-bølger der er til stede i menneskets hjerne i hviletilstand. Det er tilladt at lægge sig på gulvet i værket og lyset er tænkt til at skabe en trancelignende, hallucinatorisk, meditativ tilstand.

Julian Charrière, *Vertigo* 2021

Installation view *Soothsayers*, Dittrich Schlechtriem, Berlin, Germany, 2021, photo Jens Ziehe
© The artist, VG Bild Kunst, Bonn, Germany



Besøg på ARoS

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 første ret.

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

I skal også melde jeres besøg [via siden her](#).

Bestilling af forløb i særudstillinger og fast samling

Ønsker I omvisninger med fokus på en særudstilling eller et forløb i fast samling, kan I booke det [via siden her](#). I feltet Særudstillinger noterer I jeres valg.

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

