



! Særudstillingen *ENTER ACTION – Digital Art Now* består af 14 værker samt et netkunstgalleri med 10 forskellige kunstnere.

! Bag udstillingstitlen: *ENTER ACTION – Digital Art Now* gemmer der sig et ordspil, som indbyder den besøgende til at træde i fysisk kontakt med de udstillede værker.

? På hvilken måde kan man tale om at digital kunst er en demokratisk form for nutidskunst? Hvordan kommer dette til udtryk på udstillingen *ENTER ACTION – Digital Art Now*?

! Værkerne har hver et særligt piktogram, som går igen i undervisningsmaterialet såvel som i udstillingen.

Undervisningsmateriale fra ARoS til folkeskole og gymnasie klasser

*ENTER ACTION – Digital Art Now*  
ARoS fra 7. februar til 26. april 2009

Værkerne på udstillingen er skabt af banebrydende mediekunstnere fra Europa, USA, Australien, Rusland, Canada og Mexico. Kunstnerens brug af tidens nyeste teknologi indenfor discipliner som datavisualiseringer, robotkunst, netkunst og ikke mindst interaktive installationer giver samlet set udstillingen en høj oplevelsesværdi.

Hovedsporet i dette materiale præsenterer udstillingens værker. Vi har valgt at præsentere dem enkeltvis for derved at åbne mest muligt op for tematisk viderebearbejdning.

I de to mindre spor findes udvalgt billedmateriale, perspektiverende oplysninger til udstillingens værker samt forslag til arbejdsopgaver, som kan danne afsæt for tværfaglige diskussioner.

Velkommen indenfor i et digitalt univers – velkommen til *ENTER ACTION – Digital Art Now*

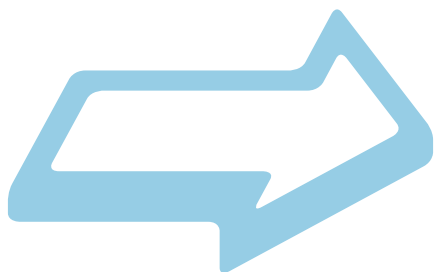
God fornøjelse!

! "Digital kunst" refererer specifikt til kunst, der anvender digital teknologi.

! Digital kunst indgår som en del af den lidt bredere betegnelse: "New media art", som desuden også dækker videokunst.



? Hvordan belyser værkerne i udstillingen *ENTER ACTION – Digital Art Now* hver især forholdet mellem den private og den offentlige sfære?

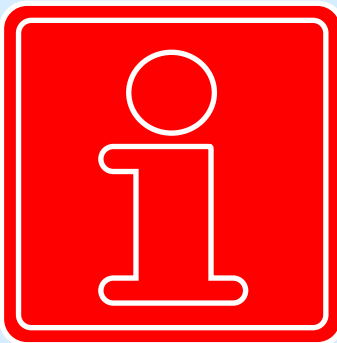




Internettet er en af de vigtigste opfindelser fra det 20. århundrede og har på mange områder ændret vores måde at leve livet på.



Hvilken betydning har det for os som mennesker, at en stor del af vores kommunikation foregår via digitale medier?



Hvorfor har museet valgt at kalde udstillingen "Enter Action" fremfor "Inter Action"?



Interaktivitet er en vigtig del af opbygningen af computerspil, internet og forskellige webtjenester.



Digitale kunstnere arbejder ofte sammen i kollektive kunstnergrupper da de kunstneriske kompetencer nødvendigvis må suppleres af omfattende teknologiske viden.



Hvilken effekt har det på forholdet mellem værk og beskuer at vi skal interagere?

Hvordan påvirkes du af de forskellige værker på udstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now*?



Installationen *Black Cat* er styret af en infrarød sensor, som vha. usynlige lysstråler kan registrere, hvordan du bevæger rundt blandt ballonerne.



Hvilken rolle har du som beskuer til værkerne på *ENTER ACTION - Digital Art Now* i sammenligning med mere traditionelle kunstværker som for eksempel et guldalder maleri?

## Historisk rids

Historisk set skal vi tilbage til 1960'erne før kunstnere begyndte at bruge computeren i udvalgte arbejdsprocesser. Op igennem 1970'erne og 1980'erne forblev den digitale kunst i udkanten af, hvad man opfattede som kunst. Med 1990'ernes udbredelse af computere og internet vinder den digitale kunst frem og begynder i stigende grad at vække interesse hos kulturinstitutioner og gallerier.

Den digitale kunsts tiltagende anerkendelse stiger i takt med at skellet mellem denne kunstgren og de mere klassisk betonedede medier indenfor kunsten bliver mindre markante. I dag er digital kunst en velintegreret del af nutidskunsten.

## Mennesket i interaktion med teknologien

Den digitale verden er ofte opfattet som en klinisk og kold verden. *ENTER ACTION - Digital Art Now* handler om mennesket i dag, og værkerne viser forskellige syn på vores forhold til de teknologiske medier.

Flere af de repræsenterede installationer på udstillingen kræver, at vi involverer os og deltager aktivt. På den måde skal vi lægge den traditionelle beskuerrolle bag os. I stedet skal vi selv medvirke til at fuldende installationerne og derved gøre dem til kunstværker. Den samlede oplevelse af denne form for digital kunst bliver således mere kropslig – og samtidig mindre kold.

Hold dig derfor ikke tilbage. Værkerne venter kun på, at du tør overskride dine grænser og interagere med dem – tør du?

## BLACK CAT

I det just nyskabte værk *Black Cat* (2009) udfordrer kunstnergruppen Knowbotic (D/CH) vores forestilling om interaktiv kunst. Her møder vi store, sorte og skinnende balloner. Ballonerne er pustet op med helium og blæses rundt i rummet som svævende og vægtløse sorte katte, der lokker os til at lege med dem.

Ballonerne og vores placering i rummet bliver løbende registreret via infrarøde sensorer, der samtidig aktiverer to lydspor. Det ene lydspor relateres til ballonerne bevægelse rundt i rummet, mens det andet lydspor relateres til vores bevægelse. Men selvom vi indbydes til at interagere med ballonerne, har vi ingen kontrol over dem. Så snart vi forsøger at lege med og komme i fysisk kontakt med ballonerne, flytter de sig, og deres lydspor ændrer sig eller stopper helt. *Black Cat* bliver således negativt påvirket af vores interaktion, og vi tvinges i stedet til at stå helt stille og lade de sorte katte lege rundt alene.



Grundstenene til internettet blev lagt af det amerikanske forsvar i 1960'erne. Her skulle det fungere som et decentralt netværk og lagringssystem. I 1981 var 213 computere forbundet på dette netværk – og blot 10 år senere løb tallet op på mere end 300.000.



Iflg. Danmarks Statistik havde 83 % af Danmarks befolkning adgang til internettet fra deres hjem i 2007. Dermed er vi ét af verdens mest progressive lande, hvad angår udbredelsen af internettet.



Hvorfor har den digitale kunst været så lang tid om at integrere sig i vores opfattelse af kunst?



Appropriation: betyder, at en kunstner genbruger eksisterende materiale og lader det indgå i nye kunstværker. Historisk set går dette fænomen tilbage til dadaismens collager og popkunstens genbrug af massekulturens produktioner.

Appropriation forekommer ofte indenfor digital kunst.



I hvilke sammenhænge oplever du i din hverdag, at eksisterende elementer eller produktioner genbruges i nye sammenstillinger?



På hvilke måder påvirkes vores krop i de forskellige værker på udstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now*?



## LIFE WRITER

Makkerparret Christa Sommerer (AT) og Laurent Mignonneau (F), er kendt for deres interaktive computerinstallationer. Deres bidrag til udstillingen hedder *Life Writer* (2006). Værket består af en tilsyneladende helt almindelig, klassisk skrivemaskine, som vi inviteres til at skrive på. Men efterhånden som vi skriver på maskinen, omdannes de skrevne bogstaver til små kriblende dyr, hvis overlevelse på papiret afhænger af mængden af bogstaver, som de kan spise.

Fascinationen over rollen som central medspiller i skabelsen af nyt liv er i dette værk uundgåelig. Men til trods for at dyrene på papiret synes overbevisende livagtige, er de produktet af en teknisk programmering, der omdanner tekst til digitalt liv.

Vi møder altså her en form for parallel verden, der vha. moderne teknologi er i stand til at mime vores virkelighed.

## DRIVES

Erik Olofsen (NL) er repræsenteret på udstillingen med tre videoprojektioner. Tilsammen har de skabt værket *Drives* (2006).

De let genkendelige hverdagsscener med overhalende biler er optaget med et særligt high-speed kamera, hvorefter de afspilles i baglæns slowmotion.

Vi ved ikke, hvor personerne kommer fra, eller hvor de er på vej hen. Men resultatet af denne særlige filmteknik giver os en lang og svømmende tidsfornemmelse - som i en drøm eller oplevelsen af et mareridt, hvor få sekunder synes at vare en evighed. Denne udvidelse af tiden giver os rig mulighed for at iagttage de situationer, der finder sted mellem personerne i bilens ellers private rum - og vi indtager rollen som voyeur, der i det skjulte observerer eller overvåger fremmede mennesker.

Med hjælp fra kameraets teknologi får vi altså her mulighed for at opleve mere, end vores sanser kan registrere under normale omstændigheder - og man kan tale om, at teknologien i dette tilfælde forlænger vores sanser.

## NETKUNST

Netkunst har central placering indenfor vor tids digitale kunst. I *ENTER ACTION - Digital Art Now* har denne kunstgren fået tildelt sit eget rum, der samtidig lader museets udstillingsrum udtrække sig til også at omfatte udvalgte digitale placeringer i cyberspace. Her præsenterer 10 forskellige netkunstnere hvert deres netkunstværk på hver deres computer. Udvælgelsen af kunstnerne er foregået som en international



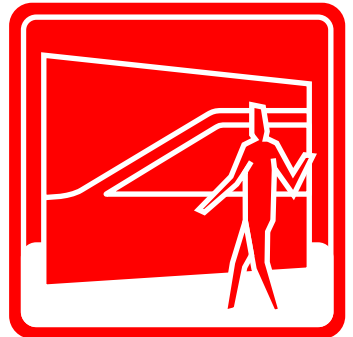
Hvilken symbolsk betydning har de små skabninger i *Life Writer*?



På hvilke måder og med hvilke teknikker kan man tale om at vi i vores verden kan skabe kunstigt liv?



Hvilken rolle spiller den kunstneriske autenticitet i disse interaktive værker?



På hvilken måde kan man tale om hhv. dokumentar og fiktion i værket *Drives*?

Hvad referer titlen *Drives* til?



I flere af værkerne på udstillingen indtræder vi i rollen som voyeur. Hvilke? Hvordan?



Netkunsten voksede frem m. internettets fremkomst i begyndelsen af 1990'erne.

Netkunsten udgør en vigtig del af den digitale kunst.



Tjek netgallerierne for mere:  
[www.rhizome.org](http://www.rhizome.org), [www.runme.org](http://www.runme.org)  
eller [www.afsnitp.dk](http://www.afsnitp.dk) og  
[www.artnode.org](http://www.artnode.org)



Jo flere bogstaver du skriver i *Life Writer* desto flere af de små skabninger vil overleve, eftersom de netop er programmeret til at spise tegnene så snart de rører siden.



Et normalt videokamera kan tage 24 frames i sekundet, hvorimod et highspeed kamera er i stand til at tage op til 1700 frames i sekundet.

Ved at bruge et højhastighedskamera kan et sekund strækkes ud til at vare 10 minutter.



Hvad foregår der i bilens rum i *Drives*?

Hvordan vil du beskrive den generelle stemning i værket *Drives*?

Hvilken rolle spiller tid og rum i *Drives*?



En voyeur er en person, som observerer andre mennesker uden de bemærker det.





Hvilke fællestræk såvel som forskelle gør sig gældende i de 10 netkunstværker?



På hvilke måder gør de 10 netkunstnere brug af internettets formsprog og indhold?



"Realtid" er et udtryk hentet fra filmverdenen.

Realtid er et udtryk for, at en computer gengiver virtuelle tider eller begivenheder med samme timing, sekvens og hastighed som tider eller begivenheder i den fysiske verden.



I hvilke sammenhænge i din hverdag sætter du "fodspor" i datastrømmen?

Hvornår og hvordan bruger du selv digitale medier?

Hvordan påvirker internettet vores måde at leve på?



For Ben Rubin og Mark Hansen opstår der en helt særlig rytme og musik, når beskeder sendes afsted på kryds og tværs af hinanden.



Hvilken effekt har det, at budskaberne i *Listening Post* løsriver fra deres sammenhæng?



Den 9. april 2007 rundede salget af iPod 100 millioner på verdensplan. iPod'en er dermed blevet den hurtigst sælgende musikafspiller til dags dato.

stafet: ARoS indledte med at invitere en kunstner, som inviterede to andre kunstnere, som igen inviterede osv., indtil et samlet antal på 10 netkunstværker var udvalgt. Formålet med denne proces er at trænge længere ud i krogene af den internationale netkunst og dermed nå bredere ud, end hvis udvælgelsen blev foretaget af en enkeltperson. Hver især præsenterer de 10 værker internettet som en platform, hvor kunstnere i dag afprøver de mange nye muligheder, som internettet har åbnet op for – en platform, hvor diskussion og kritik kommer til udtryk og samlet set bidrager til en videreudvikling af kunstneriske muligheder.

### LISTENING POST

I værket *Listening Post* (2003-2006) af Ben Rubin og Mark Hansen (USA) indgår 231 små digitale displays. Skærmene er sirligt placeret side om side og får liv fra skiftende ord og fraser, der toner frem. Ordene hentes i realtid ned fra nettet via et specialdesignet program. Dette program søger i internationale chatrooms og nyhedsgrupper og samler derefter disse ord i serier inddelt i 6 temaer omhandlende: sex, alder, nationalitet, religion, politik og hverdagen. Sammenlagt opleves installationen som et foranderligt og funkende lyd- og billedtæppe. Tanken om internettets uendelighed og de dertil knyttede teknologisk mulige kommunikationsformer er i sig selv betagende men på mange måder også fjern og forholdsvis u håndgribelig. Men at være vidne til brudstykker af 100.000 andre menneskers adfærd og interesser på internettet og opleve hvordan den energi, som ordene besidder, nærmest koger ind til essensen af den tid, vi alle er en del af, gør på samme tid oplevelsen af *Listening Post* helt speciel og meget nær.

### ELECTROBOUTIQUE

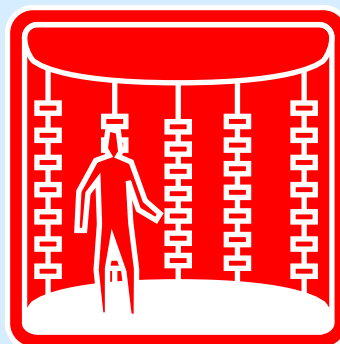
*The Way I See It*, *wowPod* og *Super-i* er enkeltstående værker, der alle hører ind under butikskonceptet *Electroboutique* (2005-2008). Konceptet er udviklet af kunstnerduoen Alexei Shulgin og Aristarkh Chernyshevs (RU) som udstiller – og sælger – forskellige objekter skabt af internationale mediekunstnere. *WowPod* og *The Way I See It* består af velkendte hverdagsobjekter i en overdimensioneret udgave. *WowPod* er en forvrænget og forstørret iPod, som dog er fuld funktionel, og i *The Way I See It* er de gigantiske brilleglas udskiftet med to skærme, hvis mønstre og projektioner brugeren har indflydelse på via sin blikretning og bevægelse.



Hvilken pointe er der i at lade udvælgelsen af de 10 netkunstværker fungere som en stafet?



På hvilken måde kan netkunsten ses som en udfordring for kunstinstitutionen?



Hvilken rolle spiller tidsbegrebet i forholdet mellem dig og værket *Listening Post*?



Virtuel reality er en teknologi som tillader en bruger at virke gensidigt med et computer-simuleret miljø.



Virtuelle miljøer er primært visuelle oplevelser, der vises på en computerskærm eller gennem specielle stereografiske display (oftest briller).



Hvilke karakterer ved iPod understreger betegnelsen *wowPod*?



Hvilken rolle spiller ironi i butikskonceptet *Electroboutique*?



*Electroboutique* er et kreativt produktionsselskab, gallerie for mediekunst og et kunstnerkollektiv.

*Electroboutique* blev grundlagt i 2004 af Alexei Shulgjin og Aristarkh Chernyshev.



På hvilke områder dækker moderne mobiltelefoner behov, som tidligere er blevet opfyldt af andre hjælpemidler?



Hvad gør værkerne på *ENTER ACTION - Digital Art Now* ved de traditionelle subjekt/objekt roller?



"Ludic" refererer til den latinske betegnelse "ludo", som betyder "jeg leger".

Ludic Society udtaler selv, at de sælger LEG og ikke spil.



Hvilke sanser aktiveres i værket *ToyGenoSonic*?



Hvilke ligheder eksisterer der mellem digital kunst og happenings som i 1960'ernes kunst?



Mari Velonaki har tidligere været engageret i performancekunst



I hvilke sammenhænge overvåges du i din hverdag?

Hvad er hhv. positive/negative sider af overvågning?

I *Super-i* vendes vores verdensbillede i bogstaveligt forstand rundt. Her indbydes vi til at montere en hjelm med to skærme, der via et særligt udviklet computersystem omdanner de sete omgivelser til en digital udgave af samme.

Fællesbetegnende for butikkens tre værker er deres brugervenlighed samt den demokratiske pointe, at de alle er til at salg for overkommelige priser. *Electroboutique* skal således opleves som en kommentar til vore tids kommerialisering af kunsten såvel som af teknologiske produkter.

### TOYGENOSONIC

*ToyGenoSonic* (2007-2009) er et urbant spil særligt udviklet til ARoS i forbindelse med Enter Action. Det er den forskningsorienterede kunstnersammenslutning Ludic Society (A), der står bag dette spil, hvor Århus fungerer som spillebræt og byens borgere er spillets deltagere. Medlemmer af Ludic Society har placeret små radiofrekvenskoder (RFID-tags) på udvalgte hverdagsting i byens stormagasiner, bygninger, skilte etc.

Det er op til spillerne at spore disse koder vha. en udbygget Nintendo DS spillekonsol, som omdanner hvert mærkat til en særlig lyd. Efterhånden som koderne findes, bliver spilleren i stand til at komponere små individuelle musikstykker.

I udstillingsrummet er der et bykort, hvorpå den museumsbesøgende vha. de opstillede spillekonsoller kan lege med i dette urbane spil, der forener kunst og hacking på en sjov og underholdende måde.

### FISH-BIRD: CIRCLE C - MOVEMENT B

*Fish Bird* (2003-2006) skabt af mediekunstneren Mari Velonaki ((AU) er ved første øjekast en enkel og tilsyneladende overskuelig installation.

Ikke desto mindre dækker dette uskyldige ydre over en række tekniske finesser. Installationen består af to kørestole, der i kraft af deres indbyggede digitale intelligens, fungerer som robotter.

Kørestolene har hver fået indbygget særlige personlighedstræk, der har indflydelse på deres indbyrdes forhold.

De kommunikerer vha. små skrevne beskeder til hinanden, ligesom de reagerer på interaktion fra vores side.

Rent teknisk er installationen styret af et trådløst netværk af sensorer, der overvåger bevægelser og interaktion i gallerirummet – jo mere vi interagerer med kørestolene, jo mere påvirker vi også deres interne forhold.



På hvilken måde kan man tale om at digital kunst er en demokratisk form for nutidskunst?

Hvordan kommer dette til udtryk i *Electroboutique*?

Hvordan kommer dette til udtryk på udstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now*?



I deres undersøgelse af leg som kulturelt fænomen, skaber Ludic Society forskellige situationer, der kombinerer elementer fra kunst og hacking.



Hvilken rolle spiller kunstneren i digitale kunstværker i forhold til mere klassiske værkkategorier?



Mari Velonaki har i mere end 10 år arbejdet med interaktive installationer: herunder også robotinstallationer.



Hvilken indflydelse har vores interaktion på værket *Fish Bird*?

Hvilke personlighedstræk besidder de to kørestole i *Fish Bird*?

Hvilken symbolik ligger der i navnet *Fish Bird*?



Hvorfor tror du, Velonaki har valgt at bruge kørestole frem for en anden form for køretøj?



Løb på løbebåndet i *Run Mother Fucker Run* foregår på eget ansvar!  
Kun for deltagere i god fysisk form!  
Værket er ikke tilladt for børn under 15 år!



For Marnix de Nijs skal teknologi og krop smelte sammen, så teknologien bliver medbestemmende for vores perception.



I *Run Mother Fucker Run* opnår du et optimalt knivskarpt billede ved en hastighed på 30 km/timen.



På hvilken måde binder kunstnerne bag 010010101110101101.ORG sig til traditionen?

På hvilken måde er der tale om fornyelse?

Er der fællestræk er der ved de portrætterede i *Annoying Japanese Child Dinosaur (Avatars' Portraits)*?



Kunstnerne bag avatar portrætterne 0100101110101101.ORG startede deres arbejde med netkunst ved at lave en kritisk, "falsk" kopi af Vatikanets hjemmeside – og sidenhen en kopi af Nikes hjemmeside.

Velonakis særlige interesse for forholdet mellem menneske, kunst og teknik lader sig tydeligt afspejle i *Fish Bird*, hvor vores tillid og fortrolighed med robotterne sættes på en prøve og derved belyser den potentielle samhørighed og kreativitet, der kan opstå i forholdet mellem menneske og teknologi.

## RUN MOTHER FUCKER RUN

I værket med den provokerende titel: *Run Motherfucker Run* (2001-2004) sætter kunstneren Marnix de Nijs (NL) den besøgende på en decideret udholdenhedsprøve. I takt med indsatsen på et opstillet løbebånd tydeliggøres en 3D-vægprojektion med optagelser fra en mennesketom storby. Den afstand, der tilbagelægges på løbebåndet, svarer til den afstand, som tilbagelægges i byen.

Meget lig en virtuel hovedperson i et mareridtsagtige gaming-univers løber vi som forjagede person gennem byens gader – og det eneste vi kan fokusere på, er at accelerere vores tempo. Her er computerspillets virtuelle univers blot ført ud i en virkelighed, hvor de fysiske handlinger ikke er overført på en mere eller mindre tilfældig avatar. Vores krop og udholdenhed er vigtige medspillere i installationen – for ikke at sige nødvendige for overhovedet at give den mening og fuldende den som kunstværk.

**N.B.** Værket er ikke tilladt for børn under 15 år!

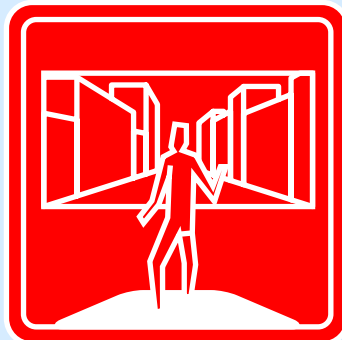
## ANNOYING JAPANESE CHILD DINOSAUR (AVATARS' PORTRAITS) + SYNTHETIC PERFORMANCES

Bag kunstnernavnet: 010010101110101101.ORG står de to kunstnere Eva og Franco Mattes (IT) som sammen har skabt *Annoying Japanese Child Dinosaur (Avatars' Portraits) & Synthetic Performances* (2007).

Førstnævnte serie består af 11 avatar portrætter hentet fra den virtuelle parallelverden: *Second Life* overført på lærred. På den måde flyttes det virtuelle rum ud i vores fysiske verden.

I et klassisk portræt formår en god portrætmander at indfange den portrætteredes personlige historie. I portrætterne er denne historie erstattet med glatte og syntetiske overflader, som karakteriserer sådanne avatar ansigter. Tilbage er blot de ønsker om en alternativ identitet, som den pågældende bruger af *Second Life* har haft under konstruktionen af sit digitale alter ego og den indlevelse hvormed avataren er skabt.

I videoinstallationen *Synthetic Performances* er vi vidne til en genopførelse af en serie forskellige performances udført af kunstnere som



Hvilke paralleller eksisterer der i *Run Mother Fucker Run* til computerspil?

På hvilken måde tematiserer *Run Mother Fucker Run* det moderne menneske og vores forhold til tid og tempo?

Hvilke konsekvenser har det, hvis vi ikke følger med?



En avatar, er en grafisk repræsentation af en person eller figur på nettet.



*Second Life* er en privatejet online virtuel 3-D-verden, der rummer tredimensionelle byer og landskaber. Her bygger brugeren selv sin avatar og bestemmer dens udseende og evner.



Pr. oktober 2007 havde *Second Life*, mere end 10 millioner brugere registreret

Normalt er der omkring 30.000-50.000 mennesker online i *Second Life* samtidig.



Hvis du skulle lave din egen avatar lige nu: hvordan skulle den så se ud? Hvilke evner skulle den have?



På niveau 3 på ARoS kan du få indflydelse på en særlig ARoS-avatar i *Second Life*.



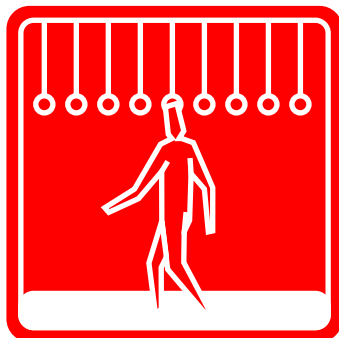
*Sonic Bed\_London* er en del af et større projekt ved navn *Music for Bodies*. Her har Kaffe Matthews skabt en serie møbler, som også er musikinstrumenter, komponister kan skabe musik til.



Hvilken betydning har det for vores totaloplevelse af værket *Sonic Bed\_London*, at værket består af en seng fremfor eksempelvis en sofa?



Sengen i *Sonic Bed\_London* gemmer på et højtalersystem bestående af 6 bas-højtalere under madrassen og 8 mellemtone- og diskant-højtalere i panelerne.



Håndsensoren i *Pulse Room* fungerer på samme måde som en træningsmaskine, der registrerer dine hjerteslag i et fitnesscenter.



Hvilken rolle spiller fællesskabet og subjektivitet i de forskellige værker på udstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now?*

Gilbert & George, Chris Burden og Marina Abramovic & Ulay. I denne udgave opføres disse imidlertid i *Second Life* og med Eva og Franco Mattes personlige avatarer som performanceaktører.

## SONIC BED\_LONDON

Kaffe Matthews (UK) installation *Sonic Bed\_London* (2005-2008) er et af de værker, som skal opleves med hele kroppen. Matthews er generelt optaget af måden, hvorpå mennesket oplever musik på og den rummelighed som følger med disse oplevelser. *Sonic Bed\_London* består af en stor dobbeltseng, hvor vi inviteres til at trodse enhver fysisk og social berøringsangst og lægge os ned i sengen side om side med andre besøgende.

Sengen er fyldt med specielt komponeret musik, der sætter subsoniske svingninger i gang i vores krop. Disse svingninger kan kun opleves med de kropsdele, der fysisk berører sengens overflade. Den musiske stimulans er således ikke overladt til høresansen alene, men søger at brede oplevelsen ud til at omfatte hele kroppen og dermed også flere sanser. For at *Sonic Bed\_London* kan udfolde sig helt bør det derfor opleves kropsligt. På den måde flyttes fokus fra værkets fysiske udseende og musiske spor til en samlet sanselig og unik oplevelse.

Værket er altså et eksempel på, hvordan teknologien kan hjælpe os til at skabe forbindelse til vores krop og sanser såvel som udfordre særlige sociale relationer.



*Sonic Bed\_London* indgår i en serie på i alt 6 senge, der er special fremstillet til hver deres by.

Som navnet røber, er *Sonic Bed\_London* lavet til London.



Subsonisk musik består af lyde med meget lave frekvenser.

Matthews har selv komponeret den musik, der indgår i *Sonic Bed\_London*.



I hvilke sammenhænge er teknologien med til at forstærke og påvirke oplevelser i din hverdag?



Hensigten med en installation som *Pulse Room* er bl.a. at belyse måden hvorpå teknologi i dag er en fast bestanddel af vores liv



Hvordan forholder værket *Pulse Room* sig til tid?



Hvilken rolle spiller hhv. personlige og kollektive bidrag i *Pulse Room*?

## PULSE ROOM

Rafael Lozano-Hemmers (MX/CA) installation med de 300 glødepærer i værket *Pulse Room* (2006) er et godt eksempel på, hvorledes vores kropslige tilstedeværelse er nødvendig for overhovedet at give værket mening. Den besøgende må her aktivere værket ved at lade sin puls registrerer på en gulvmonteret håndsensor, hvorefter en af glødelamperne omsætter pulsslagene til lys. Dette lys indgår i et blinkende tæppe med synlige pulssrytmer fra de 299 tidligere besøgende.

Teknologien bidrager således til at synliggøre noget så usynligt og intimt som vores hjerteslag og forvandle denne kropslige funktion til et kunstværk. Her er Lozano-Hemmers mål ikke at fremvise en innovativ form for teknologi, men han gør nærmere brug af en relativ simpel teknologisk konstruktion for at vise os, hvordan vi og vores krop altid er bundet til tid og sted – et her og nu.



Flere af værkerne på udstillingen forholder sig til vor tids brug af overvågning. Hvilke værker forholder sig til dette – og hvordan?



London er den storby, der har højeste tæthed af overvågningskameraer i verden. Her vil du i gennemsnit blive filmet 300 gange på en dag



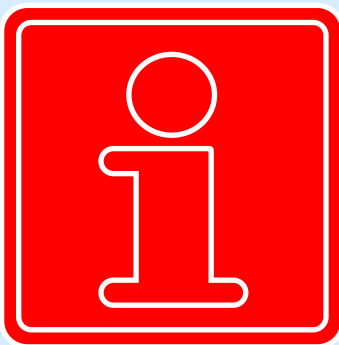
Hvilken rolle spiller det følelsesmæssige i de forskellige værker på udstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now*?



Fællesbetegnende for værkerne på udstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now* er, at de opleves som relevante kommentarer til den digitale verden.



Aktiviteterne i ARoS Junior udføres i samarbejde med:  
Ole Caprani, LEGOLab, Datalogisk Institut, Aarhus Universitet og Klaus Thestrup, Center for IT og læring, Institut for Informations- og Medievidenskab, Aarhus Universitet



Find meget mere materiale om udstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now*, kunstnerne og værkerne på den spændende hjemmeside:  
[www.aros.dk/enteraction](http://www.aros.dk/enteraction)

## FACELESS

*Faceless* (2007) er en utraditionel film, som filmkunstneren Manu Luksch (AT/UK) har skabt udelukkende på baggrund af råmateriale fra Londons overvågningskameraer. Filmen har i kraft af dette råmateriale mødt teknologiske, juridiske og registreringsrelaterede forhindringer undervejs i sin skabelsesproces. Det har bl.a. resulteret i en nødvendig anonymisering af de filmede personer.

I den 50 minutter lange film præsenteres vi for en kvinde, der lever i et fremtidssamfund, hvor tid og erindring er computerstyret og derfor efterlader mennesket i en vakuumtilværelse uden erindring og dermed også uden identitet. Men til slut i filmen, sker der noget for vores hovedperson....

*Faceless* skal ses som produktet af Mark Lukschs undersøgelse af filmens rolle i vores digitale hverdag, og det der sker med den udenfor biografen og fjernsynets traditionelle rammer.

## ENTER ACTION - Junior

Mød Wall-E's venner i Junior og eksperimenter med fotoprints til den store fælles billedvæg. Du kan bygge med på den flotte fremtidby af computerskrot og lave din egen robot-mobilfilm med din mobiltelefon.

## OMVISNINGER

Bestil en særlig omvisning, der fokuserer på særudstillingen *ENTER ACTION - Digital Art Now* eller perspektivér udstillingen med udvalgte værker fra museets faste samling. Vi skrædderdyr hver omvisning, så den er bedst muligt tilpasset de pågældende undervisnings sammenhænge.

**Pris:** 475,- (1 time) på hverdage inden kl. 17.00  
695,- (1½ time) på hverdage inden kl. 17.00

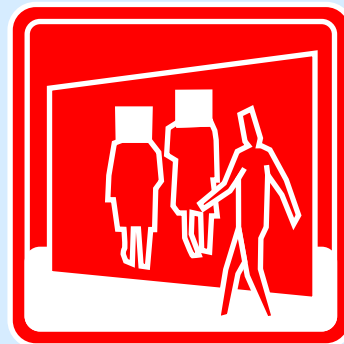
## VÆRKSTEDSPAKKE

Giv oplevelsen af udstillingen en kreativ dimension og kombiner besøget med en værksteds-pakke.

**Pris:** 600,- (inkl. materialer) på hverdage kl. 10.15-12.30

## YDERLIGERE INFORMATION

Har du spørgsmål til materialet – eller ønsker råd og vejledning om brug af udstillingen i undervisningssammenhæng, er du naturligvis velkommen til at kontakte os: Sine Maria Sloth Harving, Jakob Vengberg Sevel og Anne Mette Høncke – Formidlingsafdelingen på ARoS.



Hvad er det for en mennesketype, vi præsenteres for i filmen *Faceless*?



De erfaringer og forhindringer som Mark Luksch har mødt under skabelsen af *Faceless*, har hun samlet i et særligt manifest, som beskriver de restriktioner, der er forbundet med produktionen af overvågningsfilm.



På hvilke måder kommenterer de enkelte værker på udstillingen den digitale verden?



Hvad synes du, der kendetegner den digitale verden i dag?



Tjek rækken af foredrag og særarrangementer i forbindelse med *ENTER ACTION - Digital Art Now* på vores hjemmeside:  
[www.aros.dk](http://www.aros.dk)

ARTiFAKTi er udarbejdet af Formidlingsafdelingen, ARoS Aarhus Kunstmuseum

Tekst og layout:  
Anne Mette Høncke, Mag.art

ARoS Kunstmuseum  
Aros Allé 2 | DK-8000 Århus C

Tlf: 8730 6644 / 645  
Mail: [vol@aros.dk](mailto:vol@aros.dk)

ARoS