

Pressemeddelelse:

Virtuel udstilling på Statens Museum for Kunst

Statens Museum for Kunst slår både de virtuelle og fysiske døre op for Tagging Arts nye udstilling "Virtual Moves". En eksperimenterende og virtuel udstilling, der vises simultant i 3D-universet Second Life på internettet og i u.l.k. – unges laboratorier for kunst. "Virtual Moves vises i perioden 18. januar – 11. marts 2008.

En af kunstens fordringer de sidste par århundreder har været en ubønhørlig, næsten indædt jagt på nye territorier. De seneste års eksplosion i muligheder inden for virtuelle og digitale medier har derfor ikke så underligt tiltrukket en række kunstnere. Og med de virtuelle muligheder udfordres og udvides den kunstneriske tradition radikalt. Værkbegreb, værkskabelse og værkvisning eksisterer her på helt andre præmisser, end hvad vi er vant til. Virtual Moves

Kunstorganisationen Tagging Art inviteret ni danske og internationale kunstnere til at udforme værker, der udforsker og kritisk afprøver Second Life som platform, kontekst og ramme for kunst. Flertallet af de virtuelle værker vil samtidig manifestere sig i fysisk form i vekslende udstillinger i u.l.k. på Statens Museum for Kunst.

Udstillingen "Virtual Moves" er således et eksperimenterende og kollektivt kunstprojekt, der undersøger tendenserne, mulighederne og begrænsningerne for kunst i et virtuelt rum. De medvirkende kunstnere vil gennem egne værker løbende udforske og kommentere de kunstneriske rammer i den internetbaserede, virtuelle onlineverden Second Life. Virtuel identitet, socialt netværk, køn, økonomi og kollektiv hukommelse er nogle af de tematikker, kunstnerne behandler med henblik på bl.a. at diskutere Second Lifes indvirkning på vores opfattelse af reel og virtuel virkelighed.

Interaktivitet

"Virtual Moves" består af i alt fire vekslende udstillinger af to ugers varighed, hvor de deltagende kunstnere er fordelt parvis på hver udstilling. De virtuelle værker er tilgængelige døgnet rundt i Second

Life, ligesom visse af dem manifesterer sig fysisk på Statens Museum for Kunst.

Publikum kan møde værkerne i Second Life ved hjælp af en såkaldt avatar. En personlig, virtuel figur, man kan oprette i Second Life – hjemmefra såvel som fra de online-computere, der står til rådighed i den fysiske udstilling på Statens Museum for Kunst. Til den virtuelle del af udstillingen er samtidig knyttet guiden Reality Hub, som hjælper publikum på vej ind i 3D universets fortrin og understøtter deres interaktion med værkerne. Via www.taggingart.org guides publikum nemt ind i de virtuelle udstillinger. Sideløbende kan de læse og kommentere projektførløbet på bloggen www.taggingart.org.

5. marts afholdes en åben konference med erfaringsopsamling og debat om virtuel kunst. Konferencen foregår synkront på Tagging Arts platform i Second Life og på Statens Museum for Kunst.

Kunstnerne

I sammensætningen af de medvirkende kunstnere er der taget højde for at inddrage etablerede kunstnere såvel som kunstnere fra vækstlaget. Nogle af kunstnerne har før arbejdet med Second Life, for andre er det et helt nyt arbejdsområde. Fælles for dem er, at de alle arbejder med digital kunst, Kunstneren vil løbende benytte bloggen til dialog og procesbeskrivelser.

De deltagende er i udstillingernes rækkefølge:

18. – 29. januar

Mogens Jacobsen (I/DK) og Sachiko Hayashi (JP/SE).

1. – 12. februar

Kristoffer Gansing (SE/DK), Linda Hilfling (DK/NL) og Ida Grøn (DK/ENG).

15. – 26. februar

Jan Northoffs (TYS) og Nis Rømer (DK).

29. februar – 11. marts

Annette Finnsdottir (ISL/DK) og Maria Lavman Vetö (SE)

Læs mere om de enkelte udstillinger her.

Second Life

Second Life er et såkaldt metavers – en virtuel parallelverden på internettet. 99,9 % af indholdet i Second Life er brugerskabt, og der

er mere end 10 mio. bruger på verdensplan og ca. 40.000 online døgnet rundt. Gennemsnitsalderen for brugerne i Second Life er 33 år.

Friheden i Second Lifes 3D-univers synes umiddelbart grænseløs. Som avatar er du udødelig, du kan flyve, lade dig teleportere, bygge huse og hele byer. Hvor flere firmaer i begyndelsen så store kommercielle muligheder i Second Life, er forventningerne i dag mere realistiske. For den almindelige bruger er det virtuelle univers primært en designplatform for identitet, personlig iscenesættelse og iværksættelse samt socialt mødested. Virksomheder bruger fortrinsvist Second Life som udstillingsvindue for profilering, virtuelle ideer, prototyping og produktlancering samt et sted for møder og konferencer.

Tagging Art

Kunstorganisationen Tagging Art beskæftiger sig med at afmærke og udforske digital kunst med særlig fokus på levende billeder. Tagging Art består af art manager Anne Holmfred, kurator Iben Bentzen, blogmaster og kunstner Annette Finnsdottir samt supervisor og kunstner Ida Grøn.

For interviews med Tagging Art
eller de medvirkende kunstnere:
T 3374 8474 eller 3011 5053

For virtuelle pressemøder i Second Life med Tagging Art og de
medvirkende kunstnere: T 3011 5053

For yderligere oplysninger kontakt:

Statens Museum for Kunst
Pressekoordinator
Jakob Fibiger Andreasen
T 3374 8474
E jakob.fibiger@smk.dk

Tagging Art
Art Manager
Anne Holmfred
T 30115053
E anne.holmfred@taggingart.org

Gratis entré til udstillingen.

Virtual Moves er støttet af Kunststyrelsen.