

## 8 nye virtuelle værker - værkbeskrivelser

**Mogens Jacobsen (I/DK) / Art Magne** skaber med "Cubes" en slags pseudohandling over et tankeeksperiment kaldet "Schrödingers Cat". I 1935 placerede en tysk videnskabsmand, Erwin Schrödinger, en kat i en kasse for at teste omgivelsernes virkelighedsopfattelse. Eksperimentet beskrives ofte som et paradoks, der fortæller os, at der er noget galt med vores forståelse af virkeligheden. I "Cubes" foretages eksperimentet ved, at en virtuel boks i Second Life forbindes med en fysisk boks i Statens Museum for Kunst. Når boksen i Second Life bevæges af avatarerne, vil det få den fysiske boks til at vibrere.

**Sachiko Hayashi (JP/SE) / Goodwind Seiling** udforsker i sin interaktive lydinstallation "N00sphere Playground" kunstens potentiale i Second Life. Sachiko har i sin udforskning selv undergået en transformation fra, hvad Sachiko Hayashi normalt ville gøre, til hvad hendes avatar, Goodwind Seiling, er interesseret i at lave. Goodwind og Sachiko frisætter i udtalt grad 3D-universets muligheder ved at skabe en interaktiv lydinstallation, hvor besøgende avatarer i sig selv er nøglen til, hvordan installationen fungerer.

**Kristoffer Gansing (SE/DK) og Linda Hilfling (DK/NL) / Frk Dreier** foretager med Calculating "Danmark" en kritisk udforskning af hypen omkring Second Lifes økonomiske perspektiver. Det danske skattevæsen rykkede i 2007 ind i Second Life på øen "Danmark" for at sikre skattepligt af optjente penge i Second Life. Kunsternes værk består dels i en regnemaskine, der sammentæller, hvor mange penge danskere tjener/forbruger i det virtuelle univers. Dels af en videoinstallation, der intervenserer skats område i Second Life. Værket tematiserer kritisk tomheden i den økonomiske hype og skats kontrolbestrebelse i samme forbindelse.

**Ida Grøn (DK/UK) / Id Giha** reflekterer i sit værk "Keep in Touch" over kontrol og kontaktrelationer i Second Life og Real Life. Værket og skabelsesprocessen har berørt spørgsmål som: Hvilke kontaktrelationer har vi som mennesker? Hvad kendetegner relationen avatar og menneske? Hvad sker der, når den sociale kontakt mellem avatarer er uden fysisk berøring? Hvem kontrollerer hvem? Er der i et bredere perspektiv et forhold mellem Second Life og Real Life, som står i proportion til Platons hulelignelse, eller kan vi overhovedet sige, at Real Life er mere Real end Second Life?

**Jan Northoffs (D) / January Lightfoot** sætter med kunstprojektet "Second Life Art Festival" fokus på social networking og digital kommunikation, idet han omdanner området newBERLIN i Second Life til en kollektiv kunstudstilling. Kunstneren udfordrer med sit kunstværk selve opfattelsen af kunst som noget afgrænset, færdigt og fysisk. Værkets hensigt er at sætte kunsten fri i Second Life herunder rette fokus mod, at det virtuelle univers udgør en ultimativ platform for kunstnerisk skabelse og aktivitet i kraft af de store netværksmuligheder, de åbne systemer samt en hær af medskabende kunstnere/avatarer.

**Nis Rømer (DK) / Pierre Marteau** reflekterer med sit værk "a memorial to the iraq war" kritisk over, hvordan nationalstater vælger at huske henholdsvis glemme krigshandlinger. Værket etablerer en kollektiv dagsorden om statsligt medansvar i forbindelse med placeringen af krigsmonumenter i offentlige rum. Gennem en række performances i Second Life og på Statens Museum for Kunst spiller kunstneren skak med irakere bosiddende i Danmark og diskuterer den kritiske situation.

**Annette Finnsdottir (IS/DK) / Nettska Dreamscape** reflekterer med værket "memory SLOt" over spor og erindringer i Second Life (SL). Er SL en illusion; en grotesk spejling af virkeligheden uden konsekvens eller spor af vores handlinger? "Memory SLOt" er en poetisering af datastrømmen. Uden hukommelse vil du for altid være et nyt ansigt. Kunstneren arbejder med lyset som liv og som trækker folk til sig. Lyset symboliserer Second Life som oplevelsesrum og en frizone for køb og salg. Hvis din avatar giver "Memory SLOt" et spor af sig selv, vil du til gengæld få et flimrende erindringsglimt af hende, og du bliver registreret - om ikke andet så som kunde. Er du den nye kunde?

**Maria Lavman Vetö (SE) / On Aeon** udfordrer vores forståelse af spejling og identitet med sit interaktive spejl for avatarer "I (me)". I et hus er der et rum, som i sig selv er en form for spejl. Når avataren træder indenfor i rummet, kaster spejlet lyd tilbage, der antager karakter efter avatarens udseende. Kunstneren rejser spørgsmål: Jeg – hvem er jeg? I Second Life findes der ingen spejle, men med værket har Maria skabt et interaktivt lydspejl, som ikke blot genspejler og reflekterer avatarens handlinger, men som tilføjer avataren og omgivelser noget mere. Spejlet bliver på denne måde en filtreret forlængelse af avatarens krop og personlighed, og sætter præg på omgivelserne.