

Jesper Carlsen
Surface Encounters

11.11 2017 – 07.01 2018



CV

Jesper Carlsen (f. 1977) er uddannet fra Det Fynske Kunstakademi i 2006. Han har en række udstillinger bag sig, heriblandt på Sierra Metro i Edinburgh, The Lab i San Francisco, Wedding i Berlin, Espai Ubú i Barcelona, Uppsala Konstmuseum og i Danmark på bl.a. Brandts, Trapholt, Kunsthal Charlottenborg, Den Frie Udstillingsbygning, Koh-i-Noor, Toves, Galleri Image og Martin Asbæk Gallery.

ARRANGEMENTER

Torsdag d. 4. januar kl. 18–19.30

FOREDRAG & TALK: *3D-PRINT I KUNSTEN – EN NY TYPE SKULPTUR?*

Denne aften inviterer Overgaden til et foredrag med Lise Skytte Jakobsen, der er lektor ved Kunsthistorie på Aarhus Universitet. Med afsæt i sin forskning vil hun fortælle om brugen af 3D-print i kunstnerisk kontekst som ramme for en efterfølgende samtale med Jesper Carlsen om hans udstilling og erfaringer inden for feltet.

Billede: Jesper Carlsen, 2017. 3D-rendering af udstillingen *Surface Encounters*.

Denne udstillingsfolder kan downloades fra: overgaden.org

Udstillingen er støttet af:



STATENS KUNSTFOND KØBENHAVNS KOMMUNE

Overgaden er støttet af Statens Kunstfond og Det Obelske Familiefond

OVERGADEN.

Institut for Samtidskunst, Overgaden neden Vandet 17, 1414 København K, overgaden.org, +45 32577273

Hvad laver den algoritme i fiskekutteren?

Af Lotte Philipsen

De små, fjollede fiskekuttere af plastik ligner legetøj. De hører umiddelbart slet ikke hjemme i den stramt komponerede struktur – det skulpturelle værk *Boat Joint Icosphere, global alignment* – der består af plastikstænger bygget sammen til trekanter, så de danner en kugleform. Kugleformen er en såkaldt icosphere, som er et geometrisk princip til at konstruere tredimensionelle kuglelegemer i computerprogrammer. I *Boat Joint Icosphere, global alignment* kan vi ikke vende og dreje en icosphere på en skærm ved at flytte en mus, men da den er et fysisk objekt, kan vi gå rundt om den med vores krop, og ved nærmere eftersyn vil man opdage, at plastikstængernes mødepunkter er de små, barnlige både, der således holder sammen på den stramme matematik. Man kan spørge, hvad den fiskekutter laver i en geometrisk algoritme, men efter at have snakket med Jesper Carlsen forstår jeg, at spørgsmålet må vendes om: Vi bør interessere os mere for, hvad algoritmer laver i fiskekuttere og alle andre steder.

Jesper Carlsen arbejder med digitale billeder i sin kunst. Faktisk er det svært ikke at arbejde med digitale billeder på en eller anden måde i dag, hvad enten man er kunstner eller ej. Digitale billeder er fx smartphone-appens interface, når vi køber en busbillet; den selfie, vi vedhæfter en SMS; reklamespottet på TV; byudviklerens plan for, hvordan Nordhavnen ser ud i fremtiden; live-transmissionen af en fodboldkamp, der spilles 1.000 km borte; Mona Lisas smil i hjernen på en person, der aldrig har stået over for det originale værk; og dinosaurerne i *Jurassic Park*-filmene. Faktisk er langt de fleste billeder i dag digitale billeder, og deres massive tilstedeværelse gør dem paradoksalt nok usynlige i den forstand, at vi ikke ser dem som de billeder, de er – vi ser og bruger dem i stedet som alt muligt andet: 'busbilletter', 'kommende boliger', 'mål i overtiden', 'dinosaurer' med videre.

Men Jesper Carlsen arbejder ikke med digitale billeder som et praktisk redskab til at skabe andre betydninger med. I stedet skiller han digitale billeder ad, undersøger, hvordan de er konstrueret, og viser dem frem for os andre på en måde, så vi får mulighed for at iagttage dem i deres 'digitalt billede'-hed. Det gælder fx værket *Substance*, der består af otte skærme. På hver skærm svæver en genstand i et mørkt virtuelt rum, hvor den roterer om imaginære akser, foldes, opløses og ændrer form og overflade. På en skærm drejer en sten sig, mens dens ru overflade gattes gradvist ud, og dens kantede form bliver rundere og rundere, indtil den til sidst ikke længere er en sten, men et uidentificerbart objekt. På en anden

skærm roterer en trækube, der forvandles fra kvadratisk bogkasse til afrundet kugle, mens årene i træet forsvinder. Og et tredje sted eksploderer en hvid kube og bliver til en sky af partikler. De små computeranimationer undersøger, hvordan genstande skabes i en digital billedverden: Hvor meget eller hvor lidt skal der til, for at vi genkender noget som et bestemt materiale og/eller en bestemt form? Hvornår og hvordan bliver uarticuleret stof i form af pixels på en skærm til 'glas', 'papir' eller en 'donut' – altså til de kulturbilleder, som vi forstår og kan kommunikere ved hjælp af? Det er præcis den grænse, Jesper Carlsens værker undersøger, og dermed ligger hans virke i tråd med en klassisk modernistisk kunsttradition, der kaster et kritisk blik på vores måde at skabe billeder på.

Et velkendt eksempel: I 1890–91 malede den franske kunstner Claude Monet 25 billeder af høstakke på en mark. Hvis målet var at lave et billede af høstakke på en mark, kunne han have stoppet efter det første, men ved at insistere på at gengive det samme motiv igen og igen undersøger Monet ikke høstakken, men i stedet selve billeddannelsesprocessen. Et billede af en høstak kan retorisk bruges til mange ting og dermed have mange forskellige betydninger for os (som fx at hylde livet på landet eller at kritisere det hårde manuelle arbejde, der ligger bag sådan en høstak). Billeder er således magtfulde medskabere af vores virkelighed i en grad, hvor det er vanskeligt at skelne mellem visuelle billeder og mentale overbevisninger.

På dansk grund videreudviklede Den Eksperimenterende Kunsthøjskole i 1960'erne den modernistiske tradition med en form for kunstnerisk grundudforskning, hvor medlemmerne undersøgte materialer og formgivningspraksisser i stedet for straks at bruge dem til at foregive noget andet. På Eks-Skolen blev ler ikke anvendt til at lave en skitse til en portrætbuste – det blev i stedet æltet, kastet, hældt og tørret for at undersøge *præmisserne* for at skabe magtfulde billeder. Ved at skrælle traditionelle kultur- og betydningslag bort fik Eks-Skolens kunstnere øje på og hænderne i den billedskabende materie og fandt dermed nye måder at anvende det på, som skabte nye betydninger for os.

Det er den samme form for grundudforskning Jesper Carlsen foretager i dag, når han undersøger digital billedkonstruktion – og dermed de mentale og sociale billedpraksisser, der er fremherskende i samfundet lige nu. Carlsens eksperimenter udfolder sig i computerprogrammer til bl.a. 3D-renderinger med deres tilsyneladende uudtømmelige mulighedsfelt

for at kreere en hvilken som helst form og kombinere den med en hvilken som helst illuderet overflade. Alt kan lade sig gøre, men intet er ægte. Eller er det? Er den computerskabte sten på skærmen ikke lige så virkelig (eller uvirkelig) for os som den sten, vi samler op ved stranden og holder i hånden? Den ene består af bits, algoritmer og lys i et elektrisk apparat, mens den anden er resultatet af geotermiske kræfter og består af en særlig molekylestruktur – igen en algoritme. I begge tilfælde sanser vi kun en lille brøkdel af objekterne. Så i den forstand er de begge lige meget 'sten' for os, så længe vi behandler dem som 'sten' inden for de forskellige strukturelle rammer, hvori de giver mening for os som sten. Strandstenen kan fortælle os noget om et steds geologi, og den kan bruges som dørstopper, men den er ubrugelig som 'sten' i et spil *Minecraft*. En virtuel sten-overflade kan vise os, hvordan vores nye køkkenbordplade kunne se ud i en simulation på Ikeas hjemmeside, men den kan ikke bruges til at presse blomster med. Således er begge lige (u)virkelige, men i forskellige situationer, og det er netop, fordi de digitale billeder i dag er virkelige, magtfulde og meningsdannende for os i vores hverdag, at det ligger Jesper Carlsen på sinde at undersøge dem kritisk.

I værket *Supporting Objects* ligger forskellige små 3D-print i plexiglaskuber. Blandt små dinosaurer, dele til en drone, tekopper og halvt uidentificerbare objekter som dem i skærmanimationerne finder vi igen den lille fiskekutter. Netop denne lille båd spiller en lavpraktisk, men central rolle i 3D-print-verdenen, fordi den ofte bruges som testprint, når man skal kalibrere en 3D-printer og eventuelt justere dens indstillinger. Man kunne selvfølgelig også anvende en avanceret abstrakt form som testprint, men når mange i stedet bruger netop denne lille fiskekutter, skyldes det, at firmaet Creative Tools i 2015 gratis udgav filen med navnet *#3DBenchy* sammen med en vejledning og dermed gav hobbyfolket et nemt tilgængeligt værktøj til 3D-print-kalibrering.

At en fjollet fiskekutter fungerer som en justeringsnøgle i en raffineret oversættelsesproces mellem virtuelle og fysiske former, illustrerer på eksemplarisk vis, hvordan digitale billeder, på trods af deres matematiske dimensioner, først og fremmest er kulturelle og sociale billeder. Fiskekutteren illustrerer også, at det ikke giver mening at skelne skarpt mellem en digital, virtuel dimension på den ene side og en fysisk, konkret på den anden side. De forskellige tilstande smelter bogstavelig talt sammen i en varm masse, der lag for lag stivner til en enkeltstående, fastfrosset manifestation af et dynamisk objekt, som

ellers ubesværet udfolder sig på tværs af platforme og nemt omformes med et par klik på tastaturet. Jesper Carlsens værker er ikke billeder, der afbilder (noget andet), men i højere grad performative tilsynskomster, hvor nogle materialer i form af elektrisk strøm, algoritmer og hardware forvandles til andre materialer som 'sten', 'skibe' eller 'dinosaurer', der balancerer på grænsen mellem medier og billeder.

Så hvad laver algoritmer i en fiskekutter, og hvad laver de i størstedelen af vores andre billeder i dag? Algoritmerne bestemmer både, hvordan billeder ser ud, hvornår og hvordan vi ser billeder, og hvad vi bruger billeder til. De har kort sagt en kæmpe indflydelse på, hvordan vi opfatter verden omkring os. Kun ved at insistere på, at de digitale billeder – som alle andre billeder – faktisk *er* billeder, kan vi begynde at forholde os til, hvordan de former os som individer og som samfund. Og hvis vi har øje for de underliggende mekanismer, har vi måske også bedre mulighed for selv aktivt at være med til at formgive samfundet gennem vores brug af digitale billeder. Jesper Carlsens kunst undersøger algoritmerne i vores billeder og dermed os selv.

Lotte Philipsen er ph.d. i kunsthistorie og lektor ved Institut for Kommunikation og Kultur på Aarhus Universitet.