



**VIRTUELL KONST
EN VR-UPPLEVELSE
FRÅN SVERIGES KONSTFÖRENINGAR**

SVERIGES K@NSTFÖRENINGAR

Innehåll

Viktig information	3
Support	3
Packlista	4
Transport och retur	4
Hur du använder Oculus Go.....	5
Rekommenderad VR-konst för Oculus Go	8
Hur du använder VR-glasögonen.....	9
Rekommenderad VR-konst för smartphone	9
Vad är VR-konst? (Virtual Reality).....	11
Vad är AR-konst? (Augmented Reality).....	13
Selfies – Vem är du mest lik i konsthistorien?.....	15
Konstnärspresentationer (urval)	17

Viktig information

- Läs först igenom häftet om Hälsa och säkerhet innan du börjar använda VR-headsetet. Du kan också hitta den senaste versionen på adress:
- <https://securecdn.oculus.com/sr/oculusgo-warning-swedish>
- Oculus Go bör inte användas av barn under 13.
- VR-headsetet kan orsaka obehag som åksjuka och yrsel. Ta av dig VR-glasögonen om du känner dig obehaglig till mods. Ett tips är att börja med att sitta bekvämt i en kontorsstol som du kan snurra runt för att uppleva VR för första gången. När man vant sig kan man prova att ställa sig upp.
- Tänk på att prova VR-headsetet i en miljö där du inte riskerar att skada dig eller någon annan.
- Använd ingen annan laddare till Oculus Go än den som är medskickad.
- Använd aldrig Oculus Go medan den laddar.

Support

Behöver du hjälp eller har frågor kan du kontakta Mathias Jansson (webbredaktör/informatör) på Sveriges Konstföreningar på mathias@sverigeskonstforeningar.nu eller 040-362668.

För svar på de vanligaste frågorna om Oculus Go se produktens hemsida: <https://support.oculus.com/go/>

Packlista

Denna VR-upplevelse från Sveriges Konstföreningar innehåller följande:

- Ett VR-headset Oculus Go med tillhörande handkontroll.
- Laddare till Oculus Go. (använd ingen annan laddare än den medskickade).
- Extra batterier AA till handkontrollen
- Ett par VR-glasögon i plast för smartphone. Passar för skärmstorlek från 3,5 till 6 tum.
- 2 par Google-cardboard, som är enklare VR-glasögon i papp. Passar för skärmstorlek från 3,5 till 6 tum.
- Häfte om Hälsa & Säkerhet.
- Häfte med instruktioner och pedagogisk handledning.

Transport och retur

Spara och använd det emballage som finns med VR-headsetet. Kontakta Mathias Jansson i god tid före avslutad låneperiod för att höra hur transport vidare till nästa konstförening ska ske. Paketet skickas som företagspaket med PostNord. Sveriges Konstföreningar kommer att skicka en fraktsedel som ska tejpas fast på lådan och beställer sedan hämtning av paketet. Alternativt kan paketet lämnas in på närmaste postombud eller via företagets interna postservice om sådan finns.

Hur du använder Oculus Go

Oculus Go är ett fristående VR-headset. Det behövs alltså ingen dator för att använda det. En del appar fungerar utan Wifi, men för att kunna utnyttja alla funktioner krävs Wifi-anslutning. Du väljer och ställer in Wifi-nätverk i verktygsfältet under inställningar, som du ser när du tar på dig VR-glasögonen. Se mer under rubriken Inställningar.

Laddning

Oculus Go håller i cirka två timmar på en laddning. Använd bara den medskickade laddaren för att ladda Oculus Go. Använd aldrig headsetet medan det laddas.

När headsetet är färdigladdat lyser en grön lampa vid Power-knappen. Det kan ta ett par timmar innan Oculus Go är fulladdat.

På skärmen i VR-headsetet kan du längst till höger av verktygsfältet se hur mycket batteri som finns kvar. Du får också en varning på skärmen när batteriet håller på att ta slut.

Kontrollen drivs med vanliga AA batterier.

Glasögon och att anpassa headsetet

Oculus Go kan användas med glasögon. Du kan justera remmarna genom att flytta kardborrebanden på sidorna.

Om linserna i VR-headsetet får fettfläckar eller liknande använd en mjuk putsduk (finns med i kartongen, samma typ som används till glasögon) för att torka av dem.

Starta Oculus Go

I normala fall startar Oculus Go automatiskt om du tar på dig glasögonen. Gör dem inte det prova att trycka in Power-knappen som sitter i mitten på glasögonen. Dioden ska då lysa med ett vitt sken. Händer inget så är nog batteriet urladdat och du måste först ladda Oculus Go innan användning.

När du startat Oculus Go får du på skärmen en uppmaning att hålla in knappen längst ner på kontrollen, den med en elips (som är ikonen för Oculus Go). Håll in knappen tills cirkeln på skärmen är fylld.

Med hjälp av handkontrollen kan du sedan navigera dig fram i den virtuella världen. På skärmen framför dig ser du handkontrollen med ett vitt streck som du använder för att peka på olika saker. Du flyttar pekaren genom att med din hand flytta handkontrollen i olika riktningar.

Vänsterhänt? Kontrollen är förinställd på Högerhänt. Vill du ändra hand för kontrollen? Gå in på Inställningar. Klicka på Visa alla, och i Meny uppe till vänster väljer du Kontroll och ändrar till Vänsterhänt eller Högerhänt.

Klicka på knappen längst fram på kontrollens kortsida för att välja det du pekar på. Ovanpå kontrollen finns en rund touchyta som du kan använda för att förflytta dig och styra i olika appar. Under touchplattan finns en knapp med en pil. Denna klickar du på om du vill backa i menyvalen.

Längst ner finns knappen med Oculus ikonen som gör att du kan avsluta en app som kör eller gömma/ta fram Verktögsfältet.

När Oculus Go har startat så ska du längst ner se ett Verktögsfält med följande rubriker:

- Hem: Gå tillbaka till startskärmen.
- Bibliotek: Visa ditt bibliotek med appar och spel. Här hittar du de appar som du kan prova.
- Butik: Bläddra i Oculus-butiken för att ladda ned och köpa appar och spel.
- Webbläsare: Öppna en webbläsare för att få tillgång till webbplatser.
- Galleri: Använd Oculus Galleri för att visa dina foton och videor i VR.
- Sök: Sök efter innehåll på ditt Oculus Go.

Inställningar

Under Inställningar längst till höger kan du bland annat ställa in Wifi-nätverk.

- Ljusstyrka: Justera skärmens ljusstyrka.
- Volym: Ändra volym.
- Återställ vy: Återställ vyns vinkel och orientering när du använder Oculus Go.
- Wifi: Välj nätverk och aktivera eller inaktivera Wifi.
- Visa alla: Visa ytterligare inställningsalternativ.

Hur du startar en app

Använd handkontrollen för att klicka på Bibliotek. Du ska nu se en lista framför dig med installerade appar. Om det finns flera sidor kan du bläddra bland dem. Klicka på någon av apparna för att starta den. Ibland kan det ta en liten stund innan appen har laddat klart.

Rekommenderad VR-konst för Oculus Go

På YouTube finns en hel del VR-filmer, vilket är filmer skapade i 360 grader. För att se dem använd appen YouTube-VR i Oculus Go. Det finns ett antal VR-filmer av kända konstnärer som Dalí, van Gogh och Monet som animerats så du upplever det som om du stiger in i målningarna och får en totalupplevelse av konstverken. I vår spellista på YouTube hittar du några exempel på VR-filmer. Sök på YouTube efter ”vr konst sveriges konstföreningar” för att hitta spellistan.

I Oculus Go finns det också ett antal förinstallerade appar om konst som du kan prova, till exempel:

Meeting Rembrandt: Master of Reality: Förflytta dig tillbaka i tiden och stå öga mot öga med den berömda holländska konstnären Rembrandt som tar emot dig i sin ateljé. Du får bland annat se hans kända målning *Nattvakten*.

Art Plunge ger dig möjlighet att gå in i och besöka berömda målningar. I den här demoversionen är du begränsad till att besöka da Vincis *Mona Lisa* och Vermeers *Ung kvinna som läser ett brev vid ett öppet fönster*.

Burning Man: Burning Man är ett veckolångt årligt evenemang i Black Rock Desert i Pershing County i norra Nevada, USA. Evenemanget bygger på deltagarkultur och allt innehåll, från byggnader och konstinstallationer till workshops och konserter är skapat av besökarna själva. Namnet kommer från det rituella brännandet av en stor människofigur i trä som varje år äger rum på lördagskvällen. Här kan du vandra omkring i öknen och uppleva olika konstinstallationer från 2018 års upplaga av Burning Man.

Kerry James Marshall: 2017 visade MOCA i Los Angeles en stor retrospektiv utställning med den amerikanska konstnären Kerry James Marshall. I samband med utställningen gjorde man en virtuell version där du kan vandra omkring och lyssna och läsa om hans konstnärskap.

VR paint: Du kan inte bara uppleva konst utan också skapa den i VR. Med den här appen kan du prova på att måla och rita i tre dimensioner. Du kan röra dig runt och in i din egen målning.

Hur du använder VR-glasögonen

Du behöver inte ett VR-headset som Oculus Go för att uppleva VR-konst utan det räcker med att du har en nyare smartphone som du monterar i ett par VR-glasögon. Vi har lagt med två varianter. Dels ett par i plast som är lite mer stabila och ett par i kartong som kallas Google Cardboard. Kostnaden för den här typen av VR-glasögon är låg. Ett par i plast kostar runt 200 kr och Google Cardboard ligger under 50 kr. Så om konstföreningen vill kan man investera i ett par VR-glasögon och vid senare tillfällen bjuda in medlemmar att prova VR-konst med hjälp av sin egen mobil.

Rekommenderad VR-konst för smartphone

På YouTube finns en hel del VR-filmer, vilket är filmer skapade i 360 grader. Det finns ett antal VR-filmer av kända konstnärer som Dalí, van Gogh och Monet som animerats så du upplever det som om du stiger in i målningarna och får en totalupplevelse av konstverken. I vår spellista på YouTube hittar du några exempel på VR-filmer.

<https://www.youtube.com/watch?v=F1eLelocAcU&list=PLiHCknLoSaCplxQ1O5LwsUwStw9R97EVv>

eller sök på YouTube efter ”vr konst sveriges konstföreningar” för att hitta spellistan.

I App Store och i Google Play kan du ladda ner olika VR-konstappar som du kan prova i VR-glasögonen. Vi rekommenderar följande att börja med:

Sök efter:

Acute Art är ett Londonbaserat företag som samarbetar med kända konstnärer som Marina Abramovic, Jeff Koons, Anish Kapoor och Olafur Eliasson för att skapa nya VR-verk. Acute Art har gjort sina VR-verk tillgängliga gratis genom en app som kan laddas ner från App Store eller Google Play. När du har installerat appen på din smartphone kan du montera telefonen i t ex ett par cardboard-VR glasögon (eller andra VR-glasögon) och uppleva konstnärernas VR-verk. Om du inte har ett par VR-glasögon kan du förflytta dig runt i videon genom att dra med

fingret på din mobilskärm i olika riktningar. Acute Art kommer under året att släppa fler VR-verk av kända konstnärer.

First Look: Artists' VR är ett annat exempel på VR-konst för smartphones som utvecklats av the New Museum och Rhizome. I appen hittar du konstverk av samtida konstnärer som Jayson Musson, Rachel Rossin, Jacolby Satterwhite och Jon Rafman.

Renwick Gallery WONDER 360. Efter två års renovering öppnade Renwick Gallery i New York med en total konstupplevelse. Nio samtida konstnärer: Jennifer Angus, Chakaia Booker, Gabriel Dawe, Tara Donovan, Patrick Dougherty, Janet Echelman, John Grade, Maya Lin och Leo Villareal fick var sitt rum för att skapa ett platsspecifikt verk som du kan uppleva i VR.

Google Arts & Culture VR. Appen innehåller konstverk och virtuella turer från olika museum. Det finns också ett verktyg som gör att du kan ta en selfie och jämföra vem du är mest lik i konsthistorien.

Du kan så klart prova andra VR-appar genom att söka på t ex "art" och "vr" i App Store eller Google Play.

Vad är VR-konst? (Virtual Reality)

Virtuell Verklighet (VR) har de senaste åren blivit en av de hetaste teknikerna inom konstfältet. Daniel Birnbaum lämnade vid årsskiftet sin position som chef för Moderna Museet för att börja arbeta för det Londonbaserade företaget Acute Art som inriktat sig på konst gjord med VR. Tillsammans med flera namnkunniga konstnärer som Marina Abramovic, Jeff Koons, Anish Kapoor, Olafur Eliasson och svenska duon Nathalie Djurberg & Hans Berg har Acute Art utvecklat flera spännande VR-projekt. Det unika med Acute Art är att konstverken inte bara består av installationer som kräver dyr utrustning för att uppleva, utan du kan även ladda ner en gratis app och se på verken med hjälp av din egen mobil och ett par billiga VR-glasögon gjorda av kartong.

Idén att skapa artificiella verkligheter inom konsten är nu inte ny. Redan under antiken hittar vi myten om konstnärerna Zeuxis och Parrhasius. Under en tävling för att bevisa vem som var den bästa konstnären målade Zeuxis en druvklase som var så verklighetstrogen att fåglarna kom flygande för att äta av den. Parrhasius målade ett draperi som var så verklighetstroget att Zeuxis försökte dra undan det för att se målningen bakom draperiet. Konsten att skapa illusionen av en annan värld har sedan gått via perspektivmåleriet, barockens trompe l'oeil måleri där man i kyrktaken briljerade med att skapa illusioner av rymder fyllda av arkitektur och änglar, via panoramamåleriet där man i slutet av 1800-talet skapade 360 graders målningar som omslöt besökaren till de första trevande tekniska försöken med VR på 1960-talet. Amerikanen Morton Heilig lanserade 1962 maskinen Sensorama som beskrevs som en "upplevelseteater" som förutom en 3D-värld ville ge besökaren en total upplevelse med hjälp av rörelser, lukter och blåst.

På 1990-talet gjordes de första försöken att lansera VR-tekniken till den breda allmänheten. Försöken blev dock aldrig någon framgång utan det skulle dröja fram till våra dagar och lanseringen av VR-glasögon som Oculus Rift och HTC Vice innan tekniken fick det riktigt stora genombrottet. Idag används VR-teknik på många områden inte minst inom konsten.

Bland Acute Arts produktioner kan man lyfta fram tre verk: Marina Abramovics *Rising* som tar upp effekterna av klimatförändringarna och de stigande havsnivåerna. I VR-världen får du uppleva effekterna av de stigande havsnivåerna och stå ansikte mot ansikte med konstnärens avatar som befinner sig i en glastank som sakta fylls med vatten. Även i den virtuella världen utsätter

Abramovics sin kropp för olika påfrestningar och faror. Glastanken blir en symbol för faran som hotar mänskligheten när havsnivåerna stiger.

I Jeff Koons VR-verk *Phryne* möter vi den kända antika kurtisanen Phryne gestaltad i form av en ballerina av kromad metall (ett material som Koons använt i flera av sina fysiska skulpturer). Phryne blir sedan din guide genom en idealiserad trädgård och ska förmedla harmoni och skönhet till besökaren under deras besök i det pastorala landskapet.

I *Rainbow* fortsätter Olafur Eliasson utforska olika naturfenomen, som han gjort tidigare under sitt konstnärskap. Besökaren befinner sig i en värld där det regnar och genom att röra sig runt i världen kan man, precis som i verkligheten, uppleva en regnbåge, när ljuset faller genom regndropparna och du befinner dig i rätt vinkel till ljuset.

I de här fallen har konstnärerna i den virtuella världen utforskat ungefär samma frågeställningar och områden som de gör i verkligheten. Skillnaden är att verken är mer interaktiva och tillgängliga för alla som har en smartphone.

En annan konstnär, som inte är knuten till Acute Art, är Laurie Andersson som tillsammans med Hsin-Chien Huang har skapat verket *Chalkroom*. I verket flyger besökaren fram genom en värld av ord, texter och berättelser. Du utforskar en värld med svarta väggar med vit text, vilket leder tankarna till gamla skoltavlor och krita. Du kan fritt utforska denna textbaserade poetiska värld under din vistelse. *Chalkroom* visades först på Venedigs filmfestival 2017 och har även visats under Göteborgs filmfestival 2018.

VR har också gjort det möjligt att skapa konst direkt i den virtuella världen. Google har tagit fram verktyget *Tilt Brush* som gör det möjligt att måla 3D i en virtuell verklighet. Tillsammans med Art Basel bjöd Google in fem konstnärer våren 2017 att prova på att skapa konst med Tilt Brush. En av konstnärerna var den kinesiska samtidskonstnären Cao Fei som skapade *Derivation*, ett utopiskt framtidsverk som suddar ut gränserna mellan den fysiska verkligheten och den virtuella världen.

En sak är i alla fall säker, konsten har de senaste åren på allvar klivit in i den virtuella världen och idag skulle du utan problem kunna dra undan Parrhasius målade draperi.

/Mathias Jansson

Vad är AR-konst? (Augmented Reality)

Augmented Reality (AR) betyder förstärkt verklighet och är en blandning av virtuell och verklig verklighet. Här kliver du inte in i en virtuell värld utan lägger istället på olika lager på den riktiga verkligheten. Det populära spelet Pokemon GO är ett exempel på hur man kan använda AR i sin mobil. I din mobils kamera kan du leta efter och se hur Pokemonfigurerna rör sig ute i verkligheten. På mobilkamerans bild av verkligheten läggs ett extra lager som kan bestå av bilder, filmer eller animationer och det är det som kallas för AR.

Tillämpningarna för AR är många. Du kan ta upp din mobil och hålla upp den framför en restaurang och då får reda på dagens luncherbjudande och kundernas betyg. På ett museum kan du hålla upp telefonen framför en tavla och få information om konstverket. Kanske startar en animation eller en film där du får se och höra hur Mona Lisa berättar om sitt liv. Eller varför inte prova hur ett konstverk passar hemma på väggen innan du köper det? Det finns appar där du kan prova med att placera ut olika konstverk på väggen i din bostad för att se om de passar in eller inte.

Konstnären Jeff Koons skapade för appen Snapchat ett AR-verk som påminner om spelet Pokemon GO. Du kan med din mobil leta efter konstverk av Koons som finns utplacerade runt om i världen och som du lokaliserar med hjälp av geo-taggar, dvs GPS-koordinator till en plats. När du kommer till rätt plats, till exempel Central Park i New York, så håller du bara upp mobilen eller din padda och på skärmen dyker en av hans kända ballonghundar upp.

Det dröjde dock inte länge innan Koons konstverk i Central Park blev virtuellt vandaliserat. En grupp konstnärer i New York skapade en ny bild av verket som var målad med graffiti som de sedan placerade på samma geo-position som Koons verk. Debatten handlade om det offentliga rummet och vem som äger rätten till det. Redan idag möter vi reklam och kommersiella budskap överallt i det offentliga stadsrummet. I en park är vi dock än så länge förskonade från reklamskyltar men genom AR kan företag placera ut reklam och budskap i princip var som helst i det virtuella offentliga rummet. Så nästa gång du tar en bild i parken av dina vänner kommer kanske en logga från ett stort företag att sväva omkring i bakgrunden.

En annan liknande gerillaaktion drabbade New Yorks City Museum of Modern Art och deras rum med målningar av Jackson Pollock. En grupp konstnärer

skapade en AR-app som de kallade "MoMAR". Genom att använda appen när man tittade Pollocks målningar så lades ett nytt lager ovanpå målningen med konstnärernas egna verk så det blev konst på konst. Tanken med aktionen var, i likhet med den mot Koons, att skapa debatt om vem som äger de offentliga utrymmena och vem som får ställa ut på de stora museerna. Genom den nya tekniken ville man också visa hur vem som helst kan placera ut sina verk på ett stort konstmuseum bredvid eller ovanpå kända konstnärers verk. Museerna kan inte göra så mycket eftersom verken bara finns i den virtuella världen och i betraktarnas mobiler. De kan införa mobilförbud, men det är inte så troligt att det händer.

Naturligtvis finns det många museer som välkomnar och omfamnar den nya tekniken. AR är ett utmärkt pedagogiskt verktyg som kan användas för att locka yngre människor till samlingarna och göra besökarna interaktiva med konstverken.

Med AR behöver en utställning bara bestå av tomma ramar på väggarna. Konsten finns i den virtuella världen och genom att gå omkring med din mobil eller padda kan du trola fram den på din skärm. Det har redan gjorts en del utställningar där man använt sig av AR. På väggarna har besökarna sett vanliga tavlor men när man tittat på dem i sin mobil har de väckts till liv genom olika animationer.

Under vintern 2018-2019 visade Whitney Museum i New York den historiska utställningen *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965–2018*. Konstnären Tamiko Thiel fick i uppdrag att skapa ett platsspecifikt AR-verk för utställningen. Museet har en terrass som också fungerar som ett utomhusgalleri. På terrassen kan besökaren använda sin mobil eller låna en padda och uppleva verket *Unexpected Growth* som visar en dystopisk framtidsbild där terrassen ligger under vatten och du vandrar omkring på botten i ett landskap med märkliga undervattensväxter. Verket är ett inlägg i den pågående klimatdebatten och visar hur New York kan drabbas av de stigande havsnivåerna.

/Mathias Jansson

Selfies – Vem är du mest lik i konsthistorien?

Den japanska konstnären Yayoi Kusama (f. 1929) närmar sig 90-strecket, men hennes konstnärskap har bara växt sig allt starkare med åren. Redan 1957 lämnade Yayoi Kusama Japan för att resa till New York, där hon i centrum av 1960-talets vitala konstscen skapade flera av sina viktigaste verk. Kusama lider av en psykisk sjukdom som gör att hennes konst är maniskt fylld med prickar och andra upprepade former.

När Kusamas utställningar öppnar runt om i världen ringlar köerna långa. Alla vill se hennes prickiga rum och henne spegelinstallationer med lysande pumpor, och naturligtvis vill alla ta en selfie i dessa fantastiska rum och lägga ut på sociala medier. Det har gått så långt att människor i sina försök att ta den ultimata selfien har råkat skada hennes konstverk.

Vill man uppleva hennes installationer, men slippa köa, kan man på YouTube hitta VR-filmer från olika utställningar, där man med hjälp av VR-glasögon och en smartphone eller ett par Oculus Go kan befinna sig mitt i hennes installationer.

Många skulle säga att vi lever i en narcissistisk och självupptagen värld där det egna jaget står i centrum. Som myten av Narcissius speglar vi oss ständigt i mobilkameran, fascinerade av oss själva. Vi glömmet barn, partner och vänner framför våra mobilskärmar.

Den svenska konstnären Anna Uddenbergs skulptur *Journey of Self Discovery* från Berlinbiennalen 2016 fångar våra extrema försök att visa upp oss för omvärlden. Det är en skulptur som består av en halvnaken kvinna som ligger på knä och med hjälp av en selfie-stick tar en bild av sin rumpa. I vissa fall har vårt självupptagna fotograferande till och med gått så långt att människor fallit ner från klippor och dött när de försökt att ta den perfekta selfien.

Men är det egentligen sant att vi är så självupptagna och begeistrate i oss själva? Och är det verkligen något nytt? Har vi inte alltid velat berätta och visa vår omgivning vad vi har upplevt. På 1500-talet gjorde många konstnärer och adelsmän *The grand tour*, den stora resan genom Europa ner till Italien för att uppleva antikens kultur. Naturligtvis ville man sedan berätta om sina upplevelser för bekanta och nära. Innan fotot så fick man skriva reseberättelser eller som den holländska konstnären Maarten van Heemskerck måla sitt självporträtt framför Colosseum (1533). På målningen ser det ut som om han skulle kunna hålla en selfie-stick i ena handen, om den hade varit uppfunnen då.

Konsthistorien är fylld med självporträtt och är du nyfiken på vilken din dubbelgångare är i konsthistorien kan du ladda ner appen Googles Art & Culture. I appen finns bland annat möjligheten att ta en selfie och sedan i Googles stora databas av konsthistoriska verk hitta det porträtt som mest liknar dig. Jag själv fick till exempel 81% matchning med Festus Hommius (1576-1642) en holländsk kalvinistisk teolog. Google använder sig av AI (artificiell intelligens) och ansiktsgenkänning för att jämföra ditt ansikte med tusentals porträtt i sin databas. Beroende på vinkel, ljus etcetera kan man få lite olika resultat. Det är bara att prova sig fram tills man hittar en dubbelgångare.

/Mathias Jansson

Konstnärspresentationer (urval)

Här under hittar du presentationer av några av konstnärerna som finns med i den här VR-upplevelsen. Texterna är bearbetade från Wikipedia.

Salvador Dalí (1904-1989) var en katalansk (spansk) surrealistisk konstnär. Dalí är mest känd för sina bisarra, absurda och drömska målningar, influerade av bland annat Freuds psykoanalys, Einsteins relativitetsteorier och renässansmåleri. Ett av hans mest kända verk, *Minnets envishet*, blev klart 1931. Dalí är bland annat känd för att avbilda fasta föremål som om de har mjuknat eller smält, exempelvis klockor som hänger eller kroppsdelar som deformerats och dragits ut. Typiska exempel är målningarna *Minnets envishet* och *Wilhelm Tells gåta*. Dessa mjuka former lät han ibland stöttas upp av en sorts träkrycka. Han jobbade också med optiska illusioner, främst med olika gestaltpsykologiska fenomen. Ofta placerade han sina objekt i öde landskap med överdrivet centralperspektiv. Se VR-filmen på YouTube om hans målning *Archaeological Reminiscence of Millet's "Angelus."*

Vincent van Gogh (1853-1890) var en nederländsk konstnär. Han tillhör den moderna konstens och expressionismens främsta föregångare. Van Gogh var en postimpressionistisk målare som hör till de mest berömda och inflytelserika personerna i den västerländska konstens historia. Konstverken är bland annat landskap, stilleben, porträtt och självporträtt och de karaktäriseras av djärva, symboliska färger och dramatiska, impulsiva och uttrycksfulla penseldrag som bidrog till grundandet av den moderna konsten. Efter år av fattigdom och mental sjukdom begick han självmord vid en ålder av 37 år. Se VR-filmen på YouTube om hans målningar *Starry Night* och *Arles room*.

Claude Monet (1840-1926) var en fransk konstnär. Han räknas tillsammans med Pierre-Auguste Renoir som pionjär för impressionismen. Efter att ha återvänt till Frankrike 1872 målade Monet *Impression, soleil levant* som skildrade ett Le Havre-landskap. Den ställdes ut vid den första impressionistiska utställningen 1874. Det var titeln på tavlan som gjorde att konstkritikern Louis Leroy myntade uttrycket "impressionism", vilket han avsåg vara en negativ benämning. Monet målade sviter med samma motivval i olika ljus till exempel *Katedralen i Rouen* (1896-1897) och *Näckrosor* (1914-1917) från hans näckrosdammar i hemmet i Giverny. Huvudsyftet med dessa bildserier var att observera hur motivet förändrades under olika ljusförhållanden. Se VR-filmen på YouTube om hans målning av näckrosdammar i Giverny.

Pieter Brueghel den äldre (ca 1525-1569) var en inflytelserik flamländsk renässansmålare. I sina målningar överförde Bruegel renässansens idealiserade människobild på bondeståndet (därav hans smeknamn), som han skildrar både i hårt arbete och i fest. Därvid uttrycks, i nära anknytning till Bosch's måleri, traderad levnadsvisdom genom det groteska och tragikomiska. Bruegels poetiskt realistiska landskap utövade stort inflytande på konsten i Flandern och i norra Nederländerna. Se VR-filmen på YouTube om hans målning *The Fall of the Rebel Angels*.

Yayoi Kusama (f. 1929) är en japansk bildkonstnär och författare. Under sin karriär har hon arbetat i en mängd olika medier, bland annat måleri, collage, skulptur, performance och installationer, varav de flesta visar fram hennes tematiska intresse för psykedeliska färger, upprepning och mönster. Hennes favoritmönster är prickar och fallosar. År 1957 flyttade hon till USA och slog sig ner i New York City, där hon producerade en serie målningar påverkad av den abstrakta expressionistiska rörelsen. När hon tog till sig uppkomsten av hippiens motkultur i slutet av 1960-talet, väckte Kusama allmänhetens uppmärksamhet efter att hon organiserat en serie Kroppsfestivaler, där nakna deltagare hade målats med färggranna prickar. Se någon av VR-filmerna på YouTube med hennes installationer, till exempel *Infinity Mirrors*.

Jeffrey "Jeff" Koons (f.1955) är en amerikansk konstnär. Jeff Koons slog igenom under 1980-talet, då han uppmärksammades för sin konceptkonst och sina readymades i form av dammsugare i utställningsmontrar. Vad som utmärker Jeff Koons skulpturer är ofta ett stort format och användandet av andra material än vad förlagan har, med utgångspunkt i bland annat leksaker och bruksföremål. Han har till exempel skapat stora skulpturer av kromad metal som föreställer ballonghundar. Hans verk kännetecknas ofta av glädje, barnslighet och begär och hans konstserier bär namn som *Banality*, *Made in Heaven*, *Easyfun* och *Celebration*. I appen *Acute Art* kommer ett nytt VR-verk av Koons att presenteras längre fram.

Marina Abramović (f.1946) född i Belgrad i nuvarande Serbien, är en performancekonstnär, numera bosatt i New York. Hon inledde sin konstnärliga karriär 1973. Människokroppen är av central betydelse i hennes konstnärskap, både som tema och medium. Hennes konstnärskap utforskar gränserna för människans fysiska och mentala gränser samt relationer mellan konstnär och publik. Hon arbetade från 1976 under tolv år tillsammans med den tyske performancekonstnären Ulay. De genomförde tillsammans

performancekonstverk som utmanade kroppens fysiska och mentala gränser beträffande smärta, uthållighet och fara. Efter tre decenniers arbete började hon i början av 2000-talet att beskriva sig själv som "the grandmother of performance art". I appen *Acute Art* kan du prova VR-verket *Rising*.

Olafur Eliasson (f. 1967) är en dansk installationskonstnär och skulptör. Han representerade Danmark på Venedigbiennalen 2003 och har ställt ut på bland annat Tate Modern i London, Guggenheimmuseet i New York, Lunds konsthall och Malmö konsthall. I sin konst använder han sig främst av ljuseffekter. I *The Weather Project* på Tate Modern 2003 använde han museets turbinhall för att göra en artificiell solnedgång. I *Beauty* skapas konstverket enbart av vatten och ljus. I appen *Acute Art* kan du prova VR-verket *Rainbow*.

Nathalie Djurberg (f. 1978) är en svensk konstnär. Nathalie Djurberg är uppvuxen i Lysekil och utbildad på Malmö Konsthögskola 1997-2002. Nathalie Djurberg arbetar med leranimationer, vars inslag ofta har en sexuell eller mörk prägel. Lerfigurerna i Djurbergs filmer är ofta gjorda av plastellina, och påminner om de figurer som syntes mycket i barnprogram under 1970- och 80-talet. Lerfigurerna utsätts ofta för övervåld men reser sig sedan för att ge tillbaka på förövaren. Musiken i Djurbergs familjer skapas av hennes kollega Hans Berg. I appen *Acute Art* kan du prova VR-verket *It Will End in Stars*.

Rachel Rossin (f. 1987) är en amerikansk konstnär. Hon räknas som en av pionjärerna inom VR-konst. Hennes inspiration kommer från olika fält som populärkultur, dataspel och konsthistoria. Genombrottet kom med utställningen *N=7 / The Wake in Heat of Collapse*, på galleriet SIGNAL i New York 2015. Verket bestod av en virtuell simulering av ett dataspel som scrollade i sidleds och var utvecklat för Oculus Rift. I appen *First Look: Artists' VR* kan du uppleva ett av hennes VR-verk.

Jon Rafman (f. 1981) är en kanadensisk konstnär. Hans verk handlar om den emotionella, sociala och existentiella påverkan som de nya teknikerna har på våra liv. Han skapar främst konst utifrån plattformar som Google Earth, Google Street View och Second Life. Han har bland annat blivit känd för en utställning med "upphittade" märkliga bilder fångade av Google Street View och för sitt pågående online verk *9-Eyes* (2009-). I appen *First Look: Artists' VR* kan du uppleva ett av hans VR-verk.



Om Sveriges Konstföreningar

Sveriges Konstföreningar bildades 1973 för att tillvarata konstföreningarnas intressen i kulturlivet. Konstbildning är en av huvuduppgifterna.

Sveriges Konstföreningar är en partipolitiskt obunden ideell organisation vars ändamål är att tillvarata landets konstföreningars intressen.

Sveriges Konstföreningar arbetar för att konstföreningarna även i framtiden ska vara en viktig del av det svenska kulturlivet. Det gör vi genom att fortbilda konstföreningsledare, producera utställningar och utbildningsmaterial, ge stöd och hjälp i det dagliga föreningslivet och verka kulturpolitiskt på riksnivå för att konstföreningarna ska få bättre förutsättningar för sin verksamhet.

Alla konstföreningar vars ändamål är att väcka, underhålla och utbreda intresset för och kunskapen om konst kan ansluta sig till Sveriges Konstföreningar och erlägger då en årlig avgift vars storlek bestäms på förbundsstämman.

SVERIGES KONSTFÖRENINGAR

Post och besöksadress: Tegnérgatan 60 A, 216 12 Limhamn

Tel: 040-36 26 60 (vxl)

E-post: info@sverigeskonstforeningar.nu

Hemsida: www.sverigeskonstforeningar.nu