

# OSYNLIG KONST I PANDEMIN SPÅR

Covid-19 gav en skjuts åt digitala konstprojekt. Nästa år ordnar Riksförbundet Sveriges konstföreningar utställningen Vävda rum som bygger på så kallad AR-teknik. Mathias Jansson tecknar en bakgrund.

TEXT MATHIAS JANSSON

DU BEFINNERS DIG på stadens torg. Du har nämligen hört att det ska finnas ett nytt konstverk utplacerat där, men när du kommer fram ser du ingenting, bara den vanliga skulpturen i brons som stått där i decennier. Du tar upp din mobil och startar appen som du fått instruktioner om. När du håller upp mobilen mot den ödsliga platsen ser du plötsligt något mitt på torget. Du går närmare och cirkulerar runt det. Det är ett konstverk. Men när du sänker mobilen och tittar med dina egna ögon är det borta. Konstverket verkar bara existera i cyberrymden och det är bara genom din mobil som du kan uppleva det.

Augmented Reality (AR), på svenska ungefär "förstärkt verklighet", är en teknik som används för att lägga på nya lager på verkligheten. Du har förmodligen redan använt dig av AR utan att reflektera över det. I de flesta sociala medier-appar finns olika filter där du kan ändra ditt utseende, du kan lägga till skägg eller glasögon på ditt ansikte eller förvandla dig till ett djur. Det är AR-teknik. Med AR kan du också förändra din omgivning. Du kan använda AR för att installera ett nytt kök, prova hur olika möbler passar i rummet eller provhänga konst på väggen innan du beställer den. Du kan spela spel, få information om olika platser du besöker

och naturligtvis uppleva kultur.

AR-tekniken har funnits sedan slutet av 1960-talet men fick sitt stora genombrott för allmänheten sommaren 2016 när spelet *Pokemon Go* lanserades. Den sommaren begav sig många barn och vuxna ut med sina mobiler för att leta och fånga så många olika Pokemon-figurer som möjligt. Gillar man inte att jaga Pokemons kan man numera använda AR för att leta efter konst utomhus, för de senaste åren har det gjorts en hel del AR-utställningar i publika miljöer.

Londonbaserade Acute Art (se *Konstperspektiv* 2-2019) har sedan starten 2017 varit drivande i utvecklingen av AR-konst. Under åren har de lyckats knyta till sig kända konstnärer som **Marina Abramović**, **Olafur Eliasson**, **Antony Gormley**, **Anish Kapoor** och **Jeff Koons** och låtit dem skapa AR-verk. Acute Art har även producerat AR-utställningar utomhus. Sommaren 2021 lanserades *Unreal City*, en utställning med 36 AR-skulpturer utplacerade längs Southbank-sidan av Themsen i London, från Waterloo Bridge till Millenium Bridge. Besökarna kunde ta del av och utforska konstverken genom att ladda ner en app till sin telefon. **Koo Jeong-As** skulptur *Density* bestod av ett isblock som mystiskt svävade omkring över marken och i isen kunde man se

hur stadens omgivning reflekterades. I **Nina Chanel Abneys** verk *Imaginary Friend* berättade en färgglad guru en sedelärande historia: Om du inte tro att något gott kan hända dig, då gör det inte det heller.

Några år innan, 2019, hade datorföretaget Apple samarbetat med New Museum i New York och skapat [AR] T Walk, publika utställningar i stadsrummet med AR-konst. Inne i ett tjugotal Apple-butiker kunde man också uppleva musikern **Nick Caves** verk *Amass*. Det påminde om ett spel där besökarna skulle samla på blänkande metallföremål som fanns i fem olika former och svävade omkring inne i butiken. När man samlat ihop alla fem kunde man låsa upp sin belöning. Det fanns även konstpromenader i anslutning till Apples butiker i bland annat New York, London, Paris och Tokyo. Sju konstnärer, bland dem **Nathalie Djurberg**, **Carsten Höller** och **Pipilotti Rist**, hade skapat varsina verk till städernas [AR]T Walk.

I Pipilotti Rists verk *International Liquid Finger Prayer* skulle man jaga en glänsande form som gäckande hoppade runt och sjöng på stadens gator. Många AR-verk blandar ljud, musik, animation, text och andra medier. De är ofta interaktiva och liknar enkla spel.



FOTO KATJA ILLNER



Pipilotti Rist "International Liquid Finger Prayer", Apple ART-Walk.

Med fingret kan man på mobilskärmen flytta på konstverken, förändra det, fånga och samla på dem, eller tillsammans med andra samarbeta och skapa nya upplevelser.

Hösten 2021 invigdes i Düsseldorf världens första biennial för AR-konst. 19 konstnärer var inbjudna för att skapa platsspecifika konstverk i en ny skulpturpark som besökarna bara kunde uppleva genom sin mobil. Ett av verken var **Jeremy Baileys** *YOUlar* en skulptur som påminde om en jättestor kromad böna som låg i det gröna gräset. Man kunde till exempel låtsas lyfta skulpturen från marken och ta en bild – eller rättare sagt en skärmdump då verket ju bara syns i mobilen.

Det går också att kombinera AR-tekniken med andra digitala tekniker. Londonstudion **Above & Below** använde sig av digitala sensorer för att mäta och läsa av förändringar i luftkvaliteten i Düsseldorf. I *Digital Atmosphere* hämtades data från olika sensorer och skapade i realtid ett moln uppbyggt av blå partiklar i olika storlekar som visualiserade luftens innehåll.

Det är inte heller ovanligt att kombinera gatukonst med AR. I Vancouver arrangerades i februari 2021 en AR-utställning med 24 verk som en del av deras stora muralfestival. Precis som

många andra festivaler och biennaler brottades Vancouvers muralfestival med restriktioner till följd av pandemin, och man kan säga att covid-19 gett AR-konsten en extra skjuts då många museer varit stängda och folksamlingar inte tillåts. Det har tvingat fram nya tänkesätt och tekniker för att kunna uppleva konst, digitalt och utomhus. I Vancouver skapades olika publika AR-verk men också extra lager på befintliga muralmålningar som gjorde att besökarna kunde se hur de rörde sig och blev animerade.

ÄVEN I SVERIGE har man arbetat med AR-teknik och muralkonst för att göra konsten mer tillgänglig under pandemin. I Östergötland genomfördes *Artscape* hösten 2020. Sjutton stora väggmålningar uppfördes i fyra kommuner och åtta av dem fick ett sedan ett extra AR-lager som gjorde att man i mobilen kunde uppleva muralmålningarna med animationer, grafik och ljudesign.

I Sverige har det än så länge inte skapats så många offentliga AR-verk. Ett undantag finns i Västerås där **Bella Rune** skapat platsspecifika verk längs Karlsgatan och på Skrapantorget. Ett av verken består av en portal uppbyggd med betonggrisar och det finns skulp-

turer av gatsten utplacerade i stadsrummet som besökaren kan uppleva i sin mobil.

I maj 2023 får Sverige ett nytt tillskott till den offentliga AR-konsten. Då firar nämligen Riksförbundet Sveriges konstföreningar sitt femtioårsjubileum och i samband med det öppnar utställningen *Vävda rum*. Postkodstiftelsen har bidragit med medel och tio konstnärer kommer i samarbete med företaget Untold Garden att ta fram varsitt AR-konstverk. Konstföreningar runt om i landet kommer sedan att få möjlighet att placera ut de tio konstverken i sina hemkommuner genom att välja vilka platser de ska finnas på. Besökarna ute i kommunerna kan därefter med hjälp av en app och en karta leta reda på och uppleva konstverken utomhus. Utställningen kommer att pågå under hela sommaren och förhoppningen är att det ska bli något i landets alla 290 kommuner. Det kommer att bli Sveriges och kanske världens största utställning med offentlig AR-konst. Så om du nästa sommar går förbi ett torg eller en park och ser en massa människor som går omkring och håller upp sina mobiltelefoner eller surfplattor, så är det mycket möjligt att de tittar på ett nytt, spännande AR-konstverk som ingår i utställningen "Vävda rum". ●

Dessa artiklar publiceras i samarbete med Riksförbundet Sveriges Konstföreningar. Kontakt: [info@sverigeskonstforeningar.nu](mailto:info@sverigeskonstforeningar.nu)