

VävdaRun



Sveriges största
utställning

*med offentlig
virtuell konst*

20 Maj - 30 Sep 2023

4. Vi fyller 50 år!

8. Curators tankar **11.** Giga-annum

13. Sammanväva **15.** Parallella världar

17. Mediciner för tur och empatisk magi

19. Berget **21.** Det långa sorlet **23.** Jogg your
mind **25.** Ögonsvävare vid Pseudo Monas

Fontän **27.** Den tredje länken **29.** Rootunda

32. Konst i en förstärkt verklighet

35. Teknik som ett konstnärligt material

37. En kort guide på hur du gör

40. Utställningsarrangörer

42. Vi som genom-
förde projektet

*vi
fyller
50
år*

**Vi
firade vårt
50-årsjubileum ge-
nom att manifestera
kraften i vårt förbund, där
basen är konstföreningar-
nas viktiga arbete som ut-
ställningsarrangörer och
konstbildare på små
och stora orter över
hela landet.**

som konstföreningarna haft
upphörde. Därmed aktuali-
serades åter idén om ett
gemensamt nationellt
förbund med fokus på
konstbildning och
1973, bildades Sveri-
ges Konstföreningars
Riksförbund, idag
Riksförbundet Sveri-
ges Konstföreningar.

**Konstföreningarna
utgör** en viktig del av
konstens infrastruktur.

Utan dem skulle stora delar av
Sveriges befolkning sakna möjlighet

att uppleva bildkonst där de bor. Men konstnärerna
är också viktiga, utan dem fanns det inga konstfören-
ingar. Därför har konstnärernas villkor också varit en
central fråga för förbundet sedan start.

Tillsammans med anslutna konstföreningar arrang-
erade vi under 2023 Sveriges, ja kanske till och med
världens, största utställning med konst i det offentliga
rummet – *Vävda Rum*.

Sommaren 2023 visades utställningen simultant i 136
kommuner. Det var konstföreningar från Kiruna i norr
till Ystad i söder som realiserade utställningsprojektet.
Då konsten var digital och skapad med augmented
reality (AR-teknik) blev den även ett sätt att vidga
konstbegreppet och möta nya målgrupper. Genom
utställningens tio konstverk bjöd konstnärerna in pu-

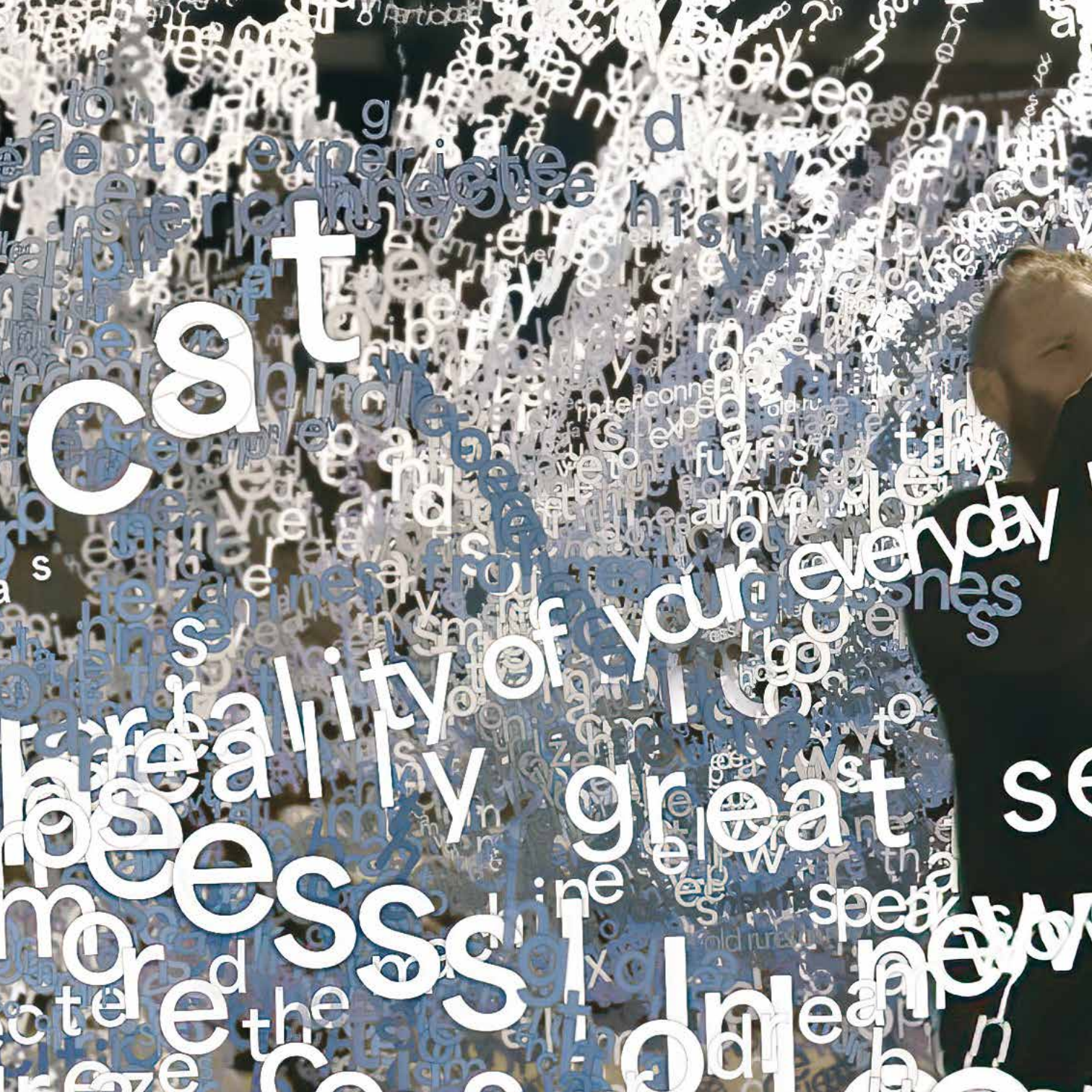
2023 är det femtio år sedan Riksförbundet Sve-
riges Konstföreningar bildades. Med våra 24 länsvis
indelade distrikt och ca 650 anslutna konstföreningar
arbetar vi för att stärka konstföreningarnas ställning i
svenskt kulturliv och öka kunskapen om samtidskonst.
Vi är ett av Sveriges största kulturförbund och det enda
förbundet som ger stöd till civilsamhällets utställ-
ningsarrangörer - konstföreningarna.

Redan i mitten av 40-talet lyftes frågan om att ska-
pa en gemensam organisation för konstföreningarna.
Då fanns Riksförbundet för bildande konst som erbjöd
vandringstställningar och konstbildande föreläs-
ningar och som konstföreningsrörelsen tillsammans
med Nationalmuseum varit med och bildat 1930. När
Riksutställningar bildades 1965 uppgick Riksförbundet
för bildande konst i den nya myndigheten och det stöd

Plattformen som skapats i open-source finns tillgänglig för alla att ta del av och använda. Vi hoppas många

Jag vill avsluta med att rikta ett stort tack till Postkodstiftelsen utan vars generösa bidrag det här projektet aldrig skulle ha kunnat genomföras. Stort tack för att ni trodde på oss och möjliggjorde för oss att realisera världens största utställning med offentlig virtuell konst– *Vävda Rum!*

5





Untold Garden: Det långa Sorlet

CURATORNS *tankar*

Konstprojektet *Vävda Rum* intar en betydande plats i svensk konsthistoria som den första och mest omfattande utställningen av offentlig virtuell konst i Sverige, en utställning som lyckades engagera konstorganisationer och en konstitresserad publik på 136 platser från söder till norr, från landsbygd till storstad.

Vi är otroligt stolta över att *Vävda Rum* också lyckades introducera augmented reality (AR) för en bred publik genom att samarbeta med konstnärer som utforskade potentialen i AR-tekniken för att skapa kollektiva upplevelser i det offentliga rummet. Tio nya konstverk med ett fokus på vad som förenar och binder oss samman via glädje, experimentlusta och ett återuppväckande av det familjära där vi bor.

Våra moderna liv utanför hemmets trygga vå, oavsett om vi befinner oss på landsbygden, i storstäder eller mindre samhällen, har ofta i den svenska samhällsdebatten beskrivits som präglade av ökande otrygghet och ökad polarisering. På senare tid har en bild av en samtid präglad av konflikter och motsättningar vuxit fram. Det offentliga rummet framställs som en plats där vi

ständigt möter hinder – från förlusten av gemensamma, icke-kommersiella platser till nedläggningen av service och olika faror som kan uppstå när vi rör oss mellan skolan, affären, apoteket eller bensinstationen. Trots detta är det just på gatan, i lekparken eller i parkerna där vi möts bortom våra egna sociala kretsar och familjekonstellationer.

I det offentliga rummet ges oss möjligheten att se varandra. I en tid av snabb privatisering och ständig rörelse, både av människor och ting, hur kan vi bevara vår nyfikenhet, glädje och strävan att återupptäcka det bekanta tillsammans med andra?

Konstnärerna från *Vävda Rum* har med sina verk lyckats förena olika platser, känslor, röster med en



Ett stort tack till alla deltagande konstnärer:

Space Popular (Lara Lesmes och Fredrik Hellberg), Lundahl & Seidl, Oscar Häggström, Åsa Cederqvist, Untold Garden, Pastelae, Eric Magassa, James Webb, Adam James, SONG (Choterina Freer, Anna Kinbom och Rut Karin Zettergren i samarbete med Jonas Pajari, Paola Torres Núñez del Prado och Rosalie Yu). **Ett fantastiskt konstprojekt som endast gjordes möjligt tack vare Riksförbundet Sveriges Konstföreningar och Untold Garden.**

gemensam längtan. Genom deras konstverk har vi fått möjligheten att återupptäcka platser som joggingspår, övergivna tomter, torg, brunnar, fontäner, bänkar och härliga picknickplatser samt vägska, allt genom våra mobiler. Denna återupptäckt har inte bara gett oss chansen att skapa nya minnen från platser vi ständigt passerar i vår vardag, utan också skapat djupa band och starka relationer till de platser som är en del av vårt närområde. Våra gator, den luft vi andas och våra känslor blandar redan det lokala, nationella och globala i en enda andning. Platsens relationella aspekter formar hur vi möter varandra i vår dagliga tillvaro. Det är de små interaktionerna som förenar oss, från våra möten med människor i vardagen till vårt beteende i relationer. Dessa handlingar skapar mönster som utgör den sociala väv som knyter samman våra gemensamma "Vädda Rum".

Konstupplevelsen öppnar upp nya sätt att se på livet och skapar spelrum för den egna röstens möte med andras röster i en offentlig gemenskap som frigör en transformativ kraft när platser, människor och närvaro binds samman i ett virtuellt nu. Med hjälp av den egna mobilen upptäcks nya perspektiv, nya världar, estetiska upplevelser och inte minst vad vi kan göra tillsammans. Konstverken i *Vädda Rum* möjliggjorde ett brett deltagande av konstintresserade över hela landet såväl gamla som unga att fantisera om nya gemensamma horisonter sammanlänkande av glädje och viljan att prova på något nytt på en familjär plats.

Ulrika Flink



ÅSA
CEDERQVIST

GIGA annum (2023)

I dialog med en förtrollad värld påminner verket oss om att vi människor också är en del av naturen. I mötet med vattenanden *Giga-annum* får naturen komma till tals.

Genom att ställa betraktaren i dialog med förtrollad värld som påminner om att vi människor också är natur ger Åsa Cederqvist naturen en röst. I verket undersöker hon parallellen i en alltmer utmattad mänsklighet och en utarmad planet. Har vi glömt bort att vi också är natur? Vad händer med oss när vi inte längre har tillgång till kreativitet och lekfullhet och hur blir det när vår planet inte längre går att leva på?

Genom verket kan vi glänta på dörren till naturens egen röst och kraften i det omformbara och vilda som finns både i naturen och inom oss. Vattnet är naturens medium som kommunicerar med oss och det är hög tid att vi börjar lyssna för vi är också vatten, vi är allt vatten som finns.

För att anpassa upplevelsen till platsen är verket sammankopplat med öppna API:er för vattendata. På det sättet ter sig verket annorlunda på olika plaster och

vid olika tidpunkter beroende på det lokala vädret.

Åsa Cederqvists konstnärliga praktik verkar i skärningspunkten mellan bildkonst, film och koreografi och är djupt förankrad i ett intresse för humanism och byggandet av gemenskap. Hon skapar humoristiska och oroande universum som navigerar mellan det undermedvetna och det rationella, det fysiska och det efemära. Cederqvist är intresserad av cykler och förvandlingar, både innehållsligt och materiellt, såväl i kroppen som i naturen.

Åsa Cederqvist, f.1975 har en bakgrund som regissör för reklam och musikvideor (2004–), som konstnärlig ledare i flera konstpédagogiska projekt samt lektor i konst vid Textil, Konstfack (2010–2020). 2016–17 fick hon IASPIS-residens vid Künstlerhaus Bethanien, Berlin. Hon har bland annat ställt ut på MOMENTUM, Moss, Norge (2019) och Borås konstbiennal (2021).



Sammanväva (2023)

SONG:s verk *Sammanväva* visar hur muntliga historier bevaras i minnet och lever vidare genom oss i vardagen. I verket finns referenser till tidig mytologi och folkliga berättelser från nordiska, brittiska, keltiska, kinesiska, svenska och antika grekiska traditioner.

Nornorna var gudinnor som spann livstråden och formade människans öde. Arachne utmanades i en vävtävling och förvandlades till en spindel. Cailleach var en gudomlig häxa associerad med skapandet av landskapet och vädret. Medan den vita ormen är en legend om en romans mellan en man och en ormande. Genom att konstnärerna återvänder till dessa i många fall bortglömda mytologiska kvinnor blir verket även en hyllning till dem.

Scyllas Opulent Noise Generator (SONG) är ett kollektiv av neurodivergenta konstnärer verksamma i olika tidszoner. I över tio år har Rut Karin Zettergren, Choterina Freer och Anna Kinbom arbetat tillsammans. De bjuder regelbundet in konstnärer till dialog.

SONG:s multidisciplinära konstpraktik innefattar kollektiv teckning, skrivande, videoinstallationer, spelutveckling, performances, seminarier och ritualer. Ofta börjar verken genom dialoger online som över tid utvecklas till något virtuellt eller fysiskt. I arbetet med det här verket har SONG bjudit in tre samarbetspartners: Rosalie Yu för den konstnärliga produktionen och Paola Torres Núñez del Prado och Jonas Pajari (Artificial Ingenuity) för de tekniska aspekterna av konstverket.

SONG (Choterina Freer f.1980, Anna Kinbom f.1980, Rut Karin Zettergren f.1984) har tidigare bland annat ställt ut på TALFF Tallinn, Estland (2019), Södertälje Konsthall (2018), Göteborgs Konsthall (2017–18).



ERIC
MAGASSA

Parallella världar (2023)



I brunnen bor andeväsen med historier att berätta komprimerade i ord och poesi. Genom rösten aktiveras en magisk portal som öppnar upp till en parallell värld. Ta ton, sjung en sång eller viska en hemlighet till den förtrollade brunnen, öppna upp en passage och färdas till en annan plats.

Genom att arbeta med masker, mönster och montage iscensätter Eric Magassa förskjutningar mellan synligt och osynligt och mellan olika identiteter och betydelser. Återkommande är kopplingen till färgen, det abstrakta och det figurativa. I detta verk samarbetar Eric Magassa med poeterna Sandy Harry Ceesay, Nilofar Haghighi och Masoud Vatankhah som ingår i skrivarkollektivet Qalam. De utgår från tanken att skrivande och språk är viktiga i processen för att avkolonisera sinnena och samhället. För Qalam är det centralt att det egna skrivandet ska få bidra till ett gemensamt utforskande och lärande genom att få ohörda röster att skriva ännu inte berättade historier.

Eric Magassa är en multidisciplinär konstnär som rör sig fritt mellan olika tekniker, material och metoder. Utgångspunkten i verken är ofta hans rötter i Sverige, Frankrike och Senegal. Han utforskar vad det innebär att resa mellan skilda platser och hemhörigheter och undersöker teman som identitet, utanförskap, mellanförskap och dess koppling till minnen och platser.

Eric Magassa, f.1972 har bland annat ställt ut på Malmö Konsthall (2023), Göteborgs Konstmuseum (2022), Marres House for Contemporary Culture, Maastricht, Nederländerna (2021), Göteborg International Biennial for Contemporary Art GIBCA (2019), Valongo Festival, Santos, Brasilien (2019), Alingsås konsthall (2019) och medverkat i Modernautställningen på Moderna Museet, Stockholm (2018).



**JAMES
WEBB**

Mediciner för tur **OCH EMPATISK magi (2023)**

//////////

I verket *Mediciner för tur och empatisk magi* bjuder Webb in betraktaren att tillbringa lite tid på en av honom utvald plats. Den som deltar får ett utrymme att sitta och dröja, där hen kan slappna av och låta omgivningens ljud fascinera.

Det blir ett tillfälle att ta det lugnt, andas och ta sig tid att ta in platsen och känna hur du harmoniserar med den. I lugnet som uppstår ges utrymme att lyssna till en röst som frammanar välsignelser i form av observationer om ålder, tidens flyktighet och resan vi alla befinner oss på.

Verket är interaktivt och varje ny deltagare som delar upplevelsen påverkar verket, nya ljud och ord förs in och närvaron av andra utvecklar och förändrar konstverkets kurs.

James Webb arbetar med platsspecifika interventioner och installationer. Verken, som ofta innefattar ljud, hittade föremål och text refererar till litteratur, film och till en minimalistisk tradition. I sitt konstnärskap utgår han från en komplex blandning av det kroppsliga och det mentala och rör sig kring känslotillstånd som längtan, förtvivlan, extas och hoppfullhet. Dessa används för att skapa förskjutningar och ställa frågor om individualitet, tillhörighet, gemenskap, fragmentisering och återskapande.

James Webb, f.1975 har tidigare ställt ut på bland annat Islamic Arts Biennale, Saudiarabien (2023), the 16th Lyon Biennale, Frankrike (2022), Borås Art Biennial (2021), Art Institute of Chicago, USA (2018), SPACES, Cleveland, USA (2018), Norrtälje Konsthall (2018), 13th Biennial of Dakar, Senegal (2018), Documenta 14, Kassel, Tyskland (2017).



PASTELAE

Berget (2023)

=====

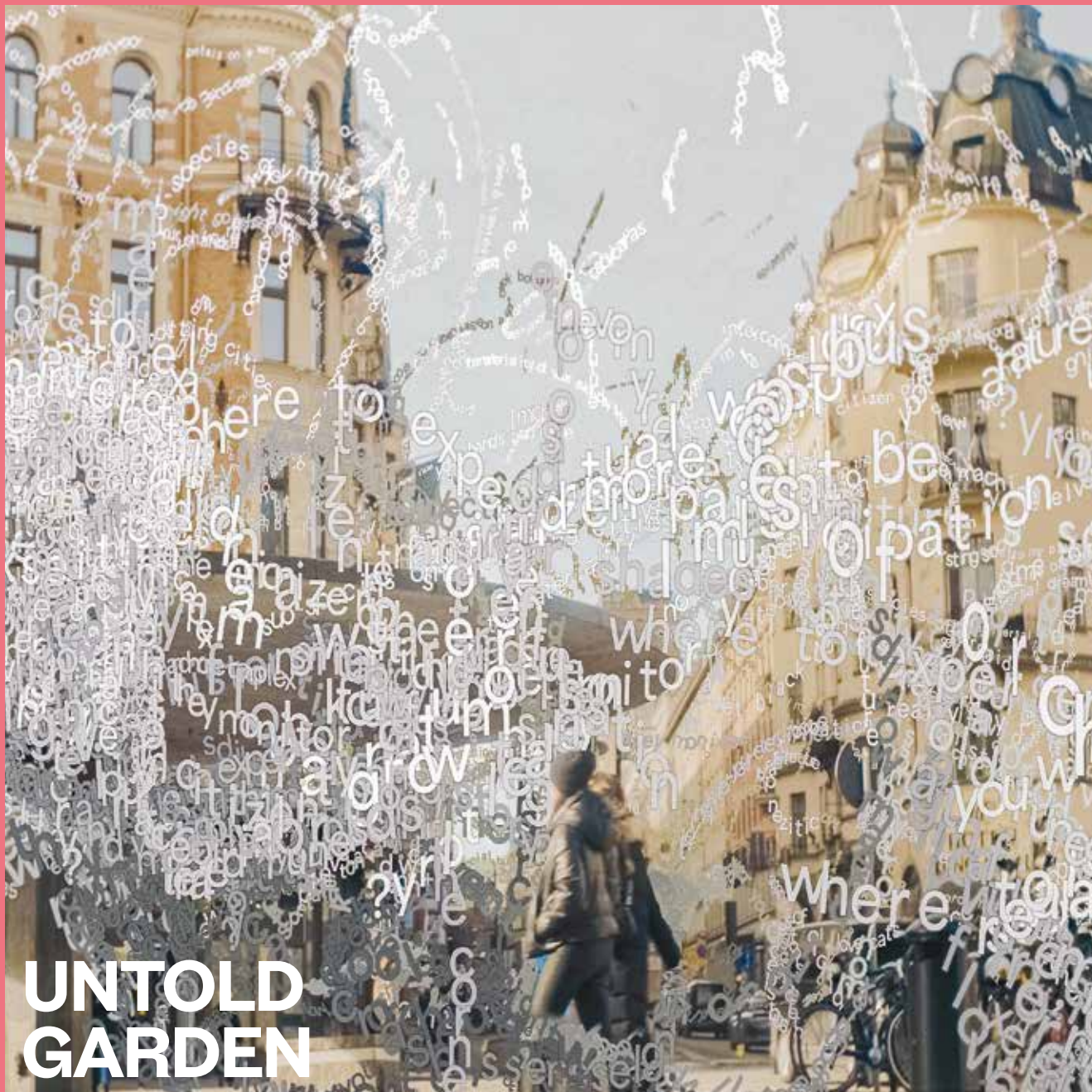
*I Berget står en ren stolt
på en klippkant och
blickar ut över sin hjord
som rör sig runt ett cen-
tralt torg. I verket får
varje besökare en ren
som följer dem runt och
renhjorden växer ju fler
besökare verket får.*

Gestaltningen av en ren som ledare av en hjord berör vår kollektiva längtan efter samhörighet och sammanhållning. *Berget* illustrerar på ett subtilt sätt hur vi som människor alltid strävar efter att förena oss, hitta gemensam grund att stå på och en känsla av sammanhang och tillhörighet. Det påminner oss om att vi är en del av något större, något ständigt rörligt och föränderligt och blir som en ögonblicksbild av det mänskliga samhället. Vi påminns om naturens kraft i norr, och hur viktigt det är att värna våra gemensamma resurser i den digitala tidsåldern.

Det svenska konstnärsparet Pastelae består av Josefin Jonsson och Emil Eklund. De bor och verkar i Piteå och skapar digital konst i form av 3D-bilder och videos i karaktäristiska pastellfärger. Pastelae har med sina surrealistiska cybervärldar länge varit ett stort namn på internet. I hemmastudion skapar de en surrealistisk, humoristisk och färgstark drömvärld som tilltalar samlare och beställare över hela världen och deras konst har uppmärksammats av världsartister som Miley Cyrus och Lil Nas X. Genom Instagramkontot @pastelae, med sina 145 000 följare, når de ut med sitt pastelliga universum och har sedan starten 2014 varit ett stort namn inom digital konst.

Pastelae (Josefin Jonsson f.1984, Emil Eklund f.1992)

De presenterar i regel enbart sina verk online men har också ställt ut på Stockholms kulturhus (2022), Kaleido, Piteå (2021), Galleri Y, Luleå (2020), Museum Anna Nordlander, Skellefteå (2019) och Post Vision X Giphy, New York, USA, (2016).



UNTOLD GARDEN

DET LÅNGA *sorlet* (2023)



I den virtuella skulpturen *Det långa sorlet* vävs tre olika sociala aspekter samman: digital kommunikation, torget och offentlig konst. Det är en skulptural virtuell kommunikationsplattform där alla meddelanden svävar i ett stort flödande moln ovanför besökaren. Verket är lika delar ett socialt nätverk som ett offentligt konstverk.

Genom att skriva egna meddelanden och läsa andras kan betraktaren påverka ordmolnets innehåll och form. I molnet är budskapen rumsligt organiserade enligt idén om de fysiska lagarna översatta till uppmärksamhets-ekonomins värld. En texts uppmärksamhetstyngd, alltså hur mycket den har lästs och besvarats, påverkar dess gravitationstyngd i skulpturen och avgör hur texterna placeras i förhållande till varandra. På det sättet kopplar verket samman modern kommunikationsteknologi med torgets historiska roll som en plats för politik och skvaller samtidigt som det i utställningen binder samman alla Sveriges torg till ett.

Inom ramarna för konst- och designstudion Untold Garden utforskar konstnärerna hur teknik kan katalysera mellanmänniskliga relationer och möjliggöra alternativa mänskliga upplevelser. Genom att skapa deltagarbaserade system uppmanar de besökaren att ifrågasätta vem som kontrollerar vår onlinenärvaro och spekulera i hur vi kan interagera i framtiden. I sina projekt strävar de efter att gå bortom distinktionen mellan verktyg och objekt för att i stället se varje objekt som en potentiell plattform för möjliggörandet av nya idéer. Deras praktik inkluderar fysiska installationer, virtuella skulpturer, interaktiva föreställningar, artificiell natur och experimentella sociala nätverk.

Untold Garden (Jakob Skote f.1990, Max Čelar f. 1994)



**OSCAR
HÄGGSTRÖM**

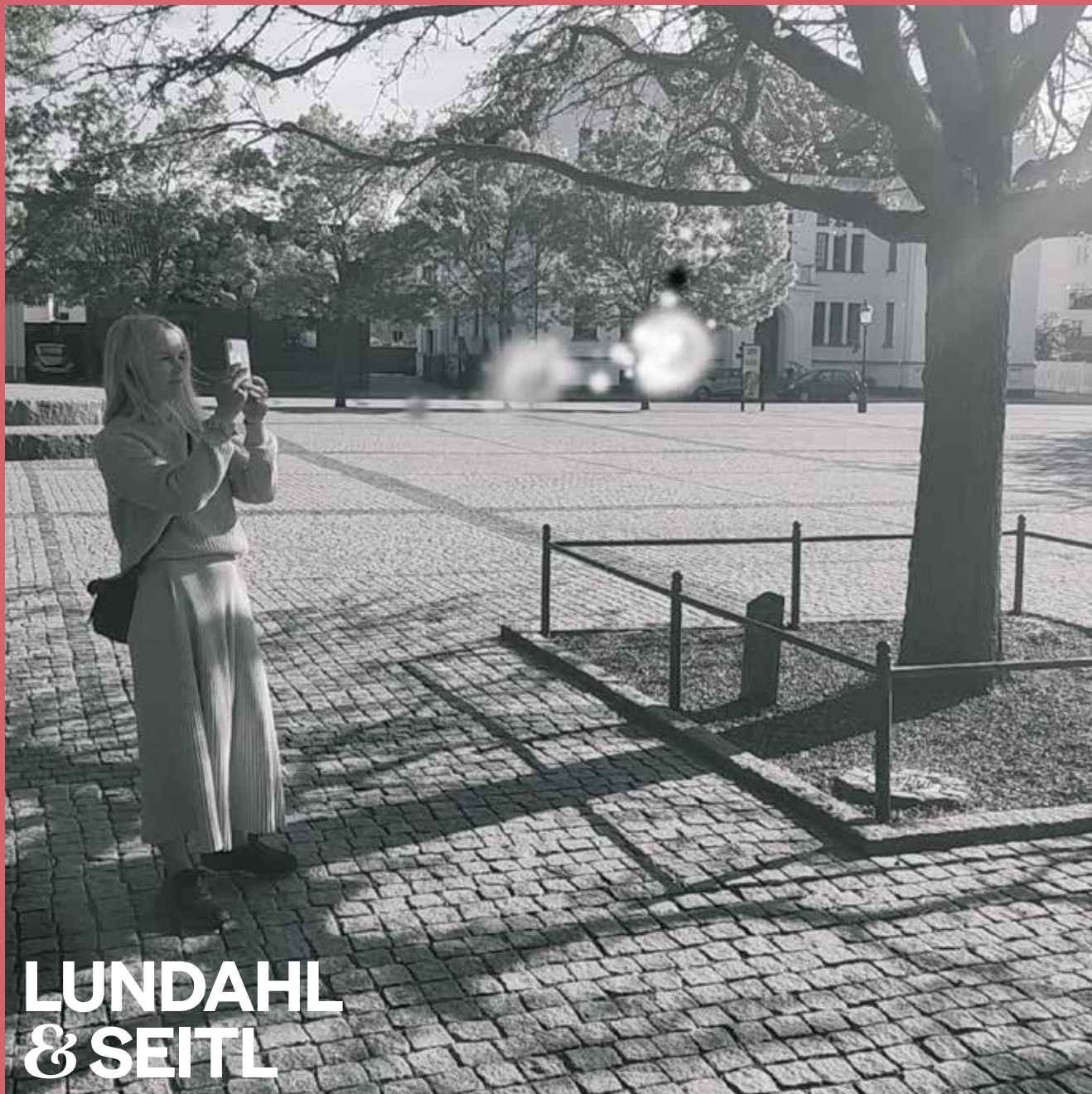
JOGG *your mind* (2023)

Verket *Jogg your mind* hämtar inspiration från de idéer om optimering och objektifiering som förekommer i träningskultur som "fitspo" och "fitspiration". I konstverket träffar, tränar och interagerar man med en personlig tränare. Träningstiden med pt:n dokumenteras och loggas och det går även att följa andras resultat och statistik.

Oscar Häggström är intresserad av den diffusa gränsen mellan våra känslor och de verktyg vi använder oss av för att uttrycka dem. I sina verk ställer han därför frågor om hur vi använder moderna verktyg för att forma våra känslor och hur de formar oss samt hur vi kan se den suddiga gränsen mellan våra känslor och de verktyg vi använder för att uttrycka dem.

I installationer av föremål, animationer, ljud, musik och VR-teknik skapar Oscar Häggström, med hjälp av figurer och symboler från populärkulturen, en bildvärld där allt befinner sig i en oändlig loop. Loopen ger honom möjlighet att framföra en åskådare förstärka intensiteten i de situationer han har iscensatt. I rörliga bilder målar han upp vardagliga situationer och berättar historier för att försöka närma sig, analysera och förstå vår samtid. Genom att observera och lyfta fram den teknik som finns runt omkring oss vill han göra vår tid begriplig.

Oscar Häggström, f.1993 är utbildad på konstskolan Valand i Göteborg och har tagit sin master på Umeå Konsthögskola. Han har bland annat ställt ut på Galleri 54, Göteborg (2022), Bildmuseet, Umeå (2022), GSA Gallery, Stockholm (2022), Tegnerforbundet, Oslo, Norge (2022), Köttinspektionen, Uppsala (2022), mcg21xoxo, Matsudo, Japan (2021), Frederiksborg Slot, Hilleröd, Danmark (2019).



**LUNDAHL
& SEITL**

Ögonsvävare vid PSEUDO MONAS Fontän (2023)

Verket är som en superorganism vilken likt ett urbant cirkulationssystem är sammankopplad genom portaler som placerats vid fontäner eller träd över hela Sverige.

Den befolkas av virtuella mikrober med egenskaper liknande dem hos den regnbildande bakterien *pseudomonas syringae*. De lever högt uppe i molnen och kommunicerar genom kvorumavkänning, ett kemiskt språk som kan ses som det sociala beteendets ursprung.

Först när en digital mikrob ockuperats av en mänskliga framträder den för andra som en spöklik närvaro i verket. Går man närmare kan man möta de digitala mikroberna, ta plats i någon av dem och påverka den inre meteorologin i deras sammanvävda miljö. Med hjälp av rörelse och kvorumavkänningens grundläggande kommunikationsregler kan man som betraktare även interagera med de mikrober som andra besökare besitter.

Genom att följa, attackera, flytta bort från eller retirera skapar och relaterar vi alla tillsammans till en virtuell närhet som mäts i muskelrörelser. Men är det verkligen andra vi möter, eller är det bara den egna upplevelsen av den digitala representationen vi befinner oss i som vi förnimmer? På det sättet lyfter verket även frågor om den digitala världens möjligheter att manipulera våra sinnen och skapa nya sätt att uppleva verkligheten.

Konstnärssduon Lundahl & Seidl omtolkar utställningsmediet som interpersonella processer via koreografi, materia och tid. Tillsammans har de utvecklat en konstform av iscensättning, koreograferade rörelser, instruktioner och uppslukande teknologier.

Lundahl & Seidl (Christer Lundahl f.1978, Martina Seidl, f. 1979) *Paret bor och arbetar i Stockholm och deras verk har bland annat presenterats på Documenta XV, Kassel, Tyskland (2022), Österängens konsthall, Jönköping (2022), Kunstmuseum Bonn, Tyskland (2017), Kochi Muziris-biennalen, Indien (2016–2017), Centre Pompidou, Metz, Frankrike (2016–2017), Gropius-Bau, Berlin, Tyskland (2016), Momentum, Moss, Norge (2015), Royal Academy of Art, London, Storbritannien (2014).*



**ADAM
JAMES**

Den TREDJE länken (2023)

Med inspiration från "lajv", eller "larp" (live action rollspel) och andra sätt vi gillar att spela på, gör Adam James besökaren till spelare eller lekledare med uppgift att hitta sätt att koppla samman konstföreningar från hela Sverige.

I **verket bjuds** publiken in till att tillsammans skapa och fånga lekfulla ögonblick i parker och på picknickplatser runt om i landet. Texter med teman som empati och samarbete vägleder lekgrupper att skapa mänskliga skulpturer, levande scener eller minisammankomster som kopplar ihop kommuner och för människor samman. Leken som utspelar sig bland monumentala skulpturer, valda av hans två barn, inramas av en virtuell planlösning från konstnärns eget hem.

Kärnan i Adam James praktik är en önskan att föra människor samman och öppna upp för nya sätt att umgås. Han använder ickeverbal lek som ett verktyg för att utforska empatiska processer och uppmuntrar till dialog, medling och omprövning av likhet och olikhet. Med utgångspunkt i sitt engagemang i rollspel skapar James skulpturala föremål, miljöer, teckningar, fotografier, videor och texter.

Fokus ligger på det interaktiva rollspelets experimentella karaktär och sätt att berätta en historia med många trådar. För James blir konsten ett verktyg som låter människor se nytt på sin tillvaro, montera ner hierarkier och skapa nya former av kollaborativ demokrati.

Adam James, f.1978 är en brittisk konstnär som bor och arbetar i Sverige. Han är utbildad vid University of Brighton och avslutade sin master i Fine Art vid Royal College of Art, London, 2007. Han har bland annat ställt ut på Tate St Ives, Cornwall, Storbritannien (2021), Skogen, Göteborg (2021), Rian Designmuseum, Falkenberg, (2021), Tate Exchange London, Storbritannien (2018), Whitstable Biennale, Whitstable, Storbritannien (2018), Serpentine Gallery, London, Storbritannien (2017), SMACH Art Biennale, Dolomiterna, Italien (2017).



**SPACE
POPULAR**

Rootunda (2023)



Rootunda är en virtuell cylindrisk textil, ett manifest och en prototyp. I verket är besökaren både utforskare och medskapare till en rumslig webbläsare med virtuella lager.

Rummet är en prototyp för en rumslig webbläsare med sammanslingrade lager av virtuella upplevelser, där alla som besöker verket representeras av trådar med namnet på platsen där de befinner sig. Genom att utforska verket bidrar besökarna till nätverkets väv. Idén är en virtuell portal där textiliers materiella beteende blir ett universellt sätt att röra sig genom den virtuella miljön.

Med sin forskning, som utgår från texter som Stephen Grahams Towards Urban Cyberspace Planning från slutet av 1990-talet, vill Space Popular bidra till området som de kallar virtuell urbanism. Det handlar om de protokoll som möjliggör att omedelbart teleportera oss mellan virtuella miljöer, bläddra och bokmärka dem, gå tillbaka i historiken eller ta bort den. Element som portaler, hissar, teleporterare och till och med menyer och knappar är den virtuella stadens vägar, trottoarer och kollektivtrafik.

Space Popular (Lara Lesmes, Fredrik Hellberg f.1982)

är en forskningsdriven arkitektur, design och media studio som leds av Lara Lesmes och Fredrik Hellberg. De undersöker framtida rumsliga erfarenheter som de realiserar virtuellt och presenterar genom, film, utställningar, spekulativa texter, byggda objekt. De har tidigare presenterat sin forskning om virtuell urbanism på platser som MAK, Wien, Österrike (2023), Sir John Soane's Museum, London, Storbritannien (2022), MAXXi, Rom, Italien (2022) Palazzo Reale Milano, Italien (2019), Deoksugung, Seoul, Syd Korea (2019), Architecture Biennale, Tallinn, Estland (2019), ArkDes, Stockholm (2018).



Åsa Cederqvist: Giga annum



Konst i en förstärkt VERKLIGHET

AR är en förkortning för augmented reality, eller förstärkt verklighet som det heter på svenska. Det innebär att man lägger ett digitalt virtuellt lager ovanpå verkligheten i form av bilder, video eller animationer som du sedan kan se och interagera med genom din mobil eller surfplatta.

Själva AR-tekniken är inte ny, utan redan 1968 uppfann datorforskaren Ivan Sutherland, en ganska otymplig utrustning som han kallade "The Sword of Damocles". Genom ett par glasögon kunde betraktaren iakttä en datagenererad 3D-kub som man kunde se ur olika perspektiv beroende på hur man rörde sig i rummet. Datorgrafiken och det verkliga rummet vävdes på så sätt samman och blev ett. *Vävda Rum* är också en utställning som väver samma den verkliga och virtuella verkligheten. Utställningen väver också samman fysiska platser och människor från alla de orter som visar utställningen runt om i Sverige.

Det var först sommaren 2016 som AR var på var mans läppar, eller rättare sagt i var mans mobil. Det var

då som spelet Pokemon GO släpptes. I mobilen kunde användaren spela ett spel som gick ut på att samla olika varelser som var utplacerade utomhus. Med hjälp av en karta kunde så spelaren se var Pokemons fanns utplacerade och försöka fånga dem. *Vävda Rum* bygger på samma principer. I appen kan besökaren på en karta se var verken är utplacerade i kommunen och sedan leta redan på dem och uppleva konstverken genom sin mobil.

Vävda Rum är inte den första utställningen som visat AR-konst i offentliga miljöer utan det finns flera andra liknande exempel. Det som gjorde utställningen *Vävda Rum* unik var, förutom storleken, att utställningen bestod av helt nya AR-verk, där varje konstverk hade en plats-

2019 gjorde företaget Apple i samarbete med New Museum i New York *[AR]T Walk* som var publika utställningar i stadsrummet med AR-konst. Som ni kommer märka så finns det många ordlekar med AR och art. *[AR]T Walk* bestod av konstpromenader i anslutning till Apples butiker i sex olika städer som till exempel New York, London, Paris och Tokyo. Sju konstnärer bland annat Carsten Höller, Nathalie Djurberg och Pipilotti Rist hade skapat var sitt verk till städernas *[AR]T Walk*.

Hösten 2021 invigdes världens första biennal för AR-konst i Düsseldorf. 19 internationella konstnärer var inbjudna för att skapa platsspecifika konstverk i en ny skulpturpark som besökarna bara kunde uppleva i sin mobil. Ett av verken var Jeremy Baileys *YOUar*, en skulptur som påminde om en jättestor kromad böna som

"Genom ett par glasögon kunde betraktaren iakttaga en datagenerad 3D-kub som man kunde se ur olika perspektiv beroende på hur man rörde sig i rummet."

Det går också att kombinera AR-tekniken med andra digitala tekniker. Den Londonbaserade studion Above&Below använde sig av digitala sensorer för att mäta och läsa av förändringar i luftkvaliteten i Düsseldorf. För även om luften kan verka ren innehåller den många olika partiklar. I *Digital Atmosphere* hämtades data från olika sensorer och skapade i realtid ett moln uppbyggt av blå partiklar i olika storlekar som visualiserade luftkvaliteten för besökarna. Datatrafik från olika källor, som sociala medier, mobiler, sensorer etcetera kan också användas för att skapa eller förändra ett AR-verk.

33



TEKNIK *som ett* *konstnärligt* MATERIAL

På Untold Garden har vi jobbat med de tekniker som *Vävda Rum* använder sig av i många år, och även om det finns andra aktörer i Sverige så har det ibland känts ensamt. Därför kändes detta projekt extra kul, inte minst för att vi fick dela med oss av de verktyg och den kunskap vi samlat på oss till andra konstnärer.

När fotografiet kom vid mitten av 1800-talet, sågs kameran som ett mekaniskt verktyg med vilken fotografen, i motsats till konstnären, endast kunde avbilda världen på ett icke emotionellt och objektivt sätt. Med tiden utvecklades fotokonsten till en konstform i sin egen rätt och idag arbetar många konstnärer med en fotobaserad praktik.

På samma sätt som kameran eller oljefärgen inte är ett mål i sig utan olika medel för konstnärer att uttrycka sig tror vi att mobila teknologier och augmented reality utgör ett spännande nytt material för konsten att arbeta med. Mot bakgrund av detta ville vi, när vi började arbetet med *Vävda Rum*, säkerställa att tekniken inte blev ett självändamål utan ett sätt att förmedla allt det som bara konsten kan uttrycka.

Inom ramarna för projektet fick vi möjlighet att utforska flera av de områden vi redan sett tangerar tekniken och dess möjligheter. Till exempel hur ny teknik påverkar samhället och hur konsten kan använda sig av den för en ökad tillgänglighet och demokratisering av konstupplevelser genom möjligheterna till interaktivitet som möjliggör ett verkligt deltagande i samtidskonsten.

Genom Vävda Rum kunde vi utveckla dessa tankar och dela med oss av våra kunskaper och erfarenheter av augmented reality till andra konstnärer. Det var både roligt och utmanande att hjälpa dem att realisera sina idéer och genomföra sin vision med teknik de i många fall inte tidigare arbetat med. Samtidigt som vi ville göra verken så tillgängliga att även mindre teknikvana besökare skulle våga testa.

I detta nära arbete med konstnärerna har vi fått möjlighet att se vad andra kan skapa med de digitala verktyg vi har utvecklat, vilket har stärkt oss i vår tro på de konstnärliga möjligheter dessa teknologier bär.

Vi har kombinerat plattformen bakom *Vävda Rum* med verktyg som vi tidigare har utvecklat för augmented



Eric Magassa, "Parallella världar", 2023

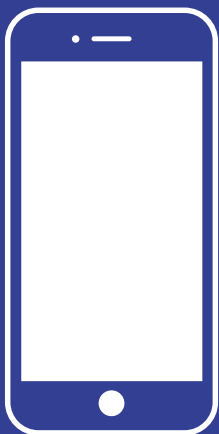
reality, vilket har resulterat i ett system för att distribuera upplevelser i AR. Det består av två delar; XREF, för Extended Reality Experience Framework, två kodbibliotek för att skapa upplevelser i XR, samt Meadow, en plattform och app som kan visa de upplevelser som skapats med XREF.

Syftet med Meadow är att skapa en enad plattform för att dela konstupplevelser i AR. Detta gör utvecklingsprocessen snabbare och billigare, samt gör det enklare för besökare att ta del av upplevelser då de inte behöver ladda ner en ny app inför varje ny utställning. Appen möjliggör för konstnärer och utställare att skapa och dela verk med långt mindre budget och tidsram än vad som krävs för att utveckla en egen app. Det förenklar även underhåll genom att det bara är verket i sig som behöver hållas uppdaterad och inte hela appen.

Vi hoppas att Meadow ska göra det möjligt för fler att skapa och ta del av virtuell samtidskonst. Samtidigt tror vi på teknikens potential även utanför konstfältet, och tror att den även är relevant för utbildning, spel, film, teater och eventverksamhet.

Utöver funktioner såsom geolocation så stödjer Meadow även icke platsspecifika upplevelser som kan startas i ditt hem, upplevelser som triggas av fysiska bilder eller objekt, samt upplevelser för VR-headset. Plattformen får hela tiden nya funktioner, allteftersom konstnärer utvecklar nya verktyg som tillförs till den gemensamma verktygslådan. Bland annat håller vi just nu på att utveckla funktioner för att visa 3D-scanningar med gaussian splatting, objektigenkänning, samt semantisk segmentering med hjälp av AI.

— **Jakob Skote, Untold Garden**



En kort guide **PÅ HUR DU GÖR**

Här följer en kort guide på hur du skapar just din egna virtuella upplevelse. En fullständig manual finns på: manual.meadow.space

Skapa din upplevelse:

- Meadow stödjer i nuläget upplevelser skapade i Unity. I framtiden planerar vi även att bygga stöd för Godot och Unreal.
- Bygg din upplevelse i Unity som du hade gjort i vanliga fall. För logik behöver du använda visual scripting, och inte egna C# scripts.
- Lägg till våra XREF libraries i din package manager, och lägg sen till en Experience komponent i rotobjektet i din hierarki. Sätt inställningarna i komponenten för hur du vill att upplevelsen ska visas för användarna.
- Bygg en Asset Bundle av ditt verk för iOS och Android. Skapa konto på Meadow
- Gå in på console.meadow.space och följ processen för att skapa ett konto.
- Av säkerhetsskäl så behöver du i nuläget bli godkänd

av oss först. Kontakta oss för det. I framtiden kommer plattformen vara helt öppen, men först behöver vi få modereringsfunktioner och utökad säkerhet på plats.

Ladda upp och placera din upplevelse

- Skapa en ny upplevelse i portalen, ge den en titel och en beskrivning, och ladda sen upp din Asset Bundle i respektive fält för varje operativsystem.
- Gå till kartan och dubbelklicka för att placera ditt verk, alternativt klicka i "Available Everywhere" för att skapa en icke platsspecifik upplevelse.
- Klicka i "Live in app", så visas upplevelsen i appen.
- Be dina besökare att ladda ner appen Meadow, den är gratis och finns för iOS och Android.





Utställnings-
ARRANGÖRER

Alla Prima Konstklubb, Alingsås | Arjeplogs Konstförening, Arjeplog | Moskosel Creative Park, Arvidsjaur | Arvika konstförening, Arvika | Folkare konstförening, Avesta | Ovikens konstförening, Bergs kommun | Bjuvs kommun, Bjuv | Teater Nu / Boy konsthall, Bollebygd | Ölands museum Himmelsberga, Borgholm | Borås och Sjuhäradsbygdens konstförening, Borås | Ifö Center Exhibit, Bromölla | Bräcke Folkets Hus upa/KulturCrew, Bräcke | Enköpings Konstförening, Enköping | Eskilstuna Konstförening, Eskilstuna | Framtid Nossebro, Essunga | Falbygdens konstförening, Falköping | Konstföreningen Eken, Flen | Gamla kraftstationen, Forshaga | Gnosjö kultur och bibliotek, Gnosjö | Konstfrämjandet Värmland, Grums | Bygdegårdsförening Grästorps konserthus, Grästorp | IDKA, Gävle | SBK Konstförening Göteborg, Göteborg | Fritids- och kulturförvaltningen i Habo kommun | Konstföreningen Kreativitet, Hagfors | KKV Halmstad, Halmstad | Jala Konst & Hantverksförening, Haparanda | KORDA Art in motion, Hedemora | Hofors Konstintresse, Hofors | Hudiksvalls konstgille, Hudiksvall | Föreningen Kopparslagaren, Hultsfred | Solsidans kulturförening, Hylte | Skokloster Konst & Hantverksförening, Håbo kommun | Härjedalens Fjällmuseum, Härjedalen | Härnösands konstförening, Härnösand | Tyringe Konstförening, Hässleholm | Hörby konstförening, Hörby | Höörs konstförening, Höör | Kultur- och fritidsfunktionen i Jokkmokks kommun | Österängens konsthall, Jönköping | Kalix konstförening, Kalix | Kalmar konstförening, Kalmar | Karlsborgs konstförening, Karlsborg | Karlskoga konstförening, Karlskoga | Kulturföreningen Carolus, Karlskrona | Västra Sörmlands Konstförening, Katrineholm | Kiruna Konstgille, Kiruna | Kramfors konstförening, Kramfors | Konsthallens Vänner Kristianstad, Kristianstad | Kristinehamns Konstförening, Kristinehamn | Aspås Hembygdsförening, Krokom | Kumla-Sannahed Hembygdsförening, Kumla | Norra Hallands Konstförening, Kungsbacka | Föreningen Kilsbergskanten, Lekeberg | Leksands Konstsällskap + Tällbergs konstförening, Leksand | Lindesbergs konstförening, Lindesberg | Östgöta konstförening, Linköping | Lomma Konstförening, Lomma | Konstföreningen Panorama, Lund | Lycksele konstförening, Lycksele | Riksförbundet Sveriges Konstföreningar, Malmö | Malåbygdens kulturförening, Malå | Mariestads konstförening, Mariestad | Sydvästra Smålands konstförening, Markaryd | Mora Konstförening, Mora | Motala konstförening, Motala | Akvatinten, Munkedal | Mölndals stads konstförening, Mölndal | Boo Konstförening, Nacka | Nordmalings Konstförening, Nordmaling | V.O.D.K.A.N, Norrköping | Häveröbygdens konstförening, Norrtälje konstförening och Norrtälje konsthall, Norrtälje | Norsjö Hembygdsförening, Norsjö | Turinge-Taxinge hembygdsförening, Nykvarn | Nyköpings konstförening, Nyköping | Sjöhästens vänner, Nyköping | Konstföreningen KonstArt, Örust | Byalaget Wisseltofta Vänner, Osby | Konstföreningen Källströmshagen och Oskarshamns konstförening, Oskarshamn | Oskarshamns konstförening, Oskarshamn | Konst i Svaben, KiS Ovanåker | Korpilombolo kulturförening konstsektionen, Pajala | Perstorps kommun, Perstorp | Piteå konstförening, Piteå | Ronneby kommun, Ronneby | Rättviks Konstförening, Rättvik | Konstklubben Oden och Konstens rum i Sandviken, Sandviken | Östra Skånes Konstnärsgrupp, Simrishamn | Borby Bokby, Simrishamn | Skellefteå Konstförening, Skellefteå | Skövde Allmänna Konstförening, Skövde | Barkenbygdens konstförening, Smedjebacken | Sollefteå konstförening, Sollefteå | Berga konstförening, Solna | Sorsele poesisällskap, Sorsele | Konstföreningen Sotenäset, Sotenäs | Konsthallens Vänner i Staffanstorps, Staffanstorps | Husby Konst & Hantverksförening, Stockholm | Konsthall C, Stockholm | Strängnäs konstförening, Strängnäs | Konst och musik på Koster, Strömstad | Nedre Fryksdals konstförening, Sunne | Svedala kommunanställdas konstförening, Svedala | Svenljunga kommun, Svenljunga | Säffle konstförening, Säffle | Sätters kommun Kulturenheten, Säter | Söderhamns konstförening, Söderhamn | Sölvesborgs Konstförening, Sölvesborg | Timrå bibliotek (med stöd av lokala föreningar), Timrå | Tomelilla konstförening, Tomelilla | Trosabygdens konstförening, Trosa | Tyresö konstförening, Tyresö | Uddevalla Konstförening, Uddevalla | Umeå Konstförening, Umeå | UB Konst, Upplands Bro | Väsby Konsthalls Vänner, Upplands Väsby | Läkekonsst, Uppsala | Uppvidinge Konst och Kulturförening, Uppvidinge | Hållplats Konst och Kulturförening, Valdemarsvik | KKV Varberg, Varberg | Sjungaregården kultur- och teaterförening, Vindeln | Konstföreningen Konstnerven, Västervik | Galleri Sigma, Växjö | Ydre kommunbibliotek, Ydre | Åre konstförening, Åre | Konstfrämjandet Värmland i samarbete med Årjängs bibliotek, Årjäng | Åsele Hembygdsförening, Åsele | Älvkarleby Kultur och Fritid, Älvkarleby | Älvsby konstförening, Älvsbyn | Ängelholms konstförening, Ängelholm | Hästholmens bygdegård och byalag, Ödeshög | Konsthallens vänner, Örebro | Österåkers konstförening, Österåker | Konstföreningen Fröja, Östhammar | Överkalix Konstförening, Överkalix

Vi som genomförde PROJEKTET

Riksförbundet Sveriges Konstföreningar är en partipolitiskt obunden ideell organisation vars ändamål är att tillvarata landets konstföreningars intressen. Riksförbundet har under 50 år arbetat med konstabildning och att nå ut med den samtida konsten till en bred publik. Vi vill vidga synen på vad konst är och kan vara och förnya konstabildningen för att ta den in i framtiden. 2022 sökte och fick Riksförbundet Sveriges Konstföreningar medel från Postkodsstiftelsen för att tillsammans med våra medlemmar genomföra det landsomfattande utställningsprojektet *Vävda Rum*. I utställningen knyter vi ihop trådarna och använder AR-teknik för att förverkliga idén om att alla har rätt att uppleva spännande samtidskonst oavsett var man bor i landet. Med projektet vill vi uppmärksamma konstens och speciellt konstföreningarnas betydelse för ett levande konstliv i hela Sverige.

Untold Garden är en konst- och designstudio som består av Max Čelar, Jakob Skote och Michael Brewster, som utforskar hur teknik kan skapa nya mellanmännsliga relationer och möjliggöra nya upplevelser av världen. I sina projekt försöker de att gå bortom distinktionen mellan verktyg och objekt, och ser i stället varje objekt som en potentiell plattform att möjliggöra nya idéer. Deras verk använder sig av banbrytande AI-teknik, nya visualiseringstekniker och skalbara nätverksinfra-

strukturer för att skapa allt från fysiska installationer, virtuella skulpturer, interaktiva föreställningar, artificiella naturer till experimentella sociala nätverk. *Untold Garden har utvecklat tekniken och konceptet bakom Vävda Rum, samt assisterat konstnärerna i utvecklandet av verken.*

Ulrika Flink har de senaste åren curaterat utställningar i Sverige och utomlands. Flink arbetar för närvarande i Hökarängen utanför Stockholm som konstnärlig ledare för Konsthall C, en ledande kraft inom en socialt engagerad konstscen där innovation och curatoriska och konstnärliga experiment står i centrum. Flink arbetar också som konstnärlig ledare för Konstfrämjandet Stockholm. Ulrika engagerad som curator för Black Archives Sweden. Internationellt har hon curaterat prestigefyllda utställningar som Momentum 9, 2017, en betydande biennal för samtida nordisk konst. År 2021 firade Borås sitt 400-årsjubileum, samtidigt som Borås Art Biennial ägde rum med titeln *Deep listening for longing*, co-curerad av Ulrika Flink. Flink har omfattande erfarenhet av att arbeta med konst lokalt, nationellt och internationellt, inklusive institutioner som Tensta Konsthall, Autograph ABP (London), Tate Modern och Bonniers Konsthall. Hon har en magisterexamen i Curating Contemporary Art från Royal College of Art i London.

