

(DK)

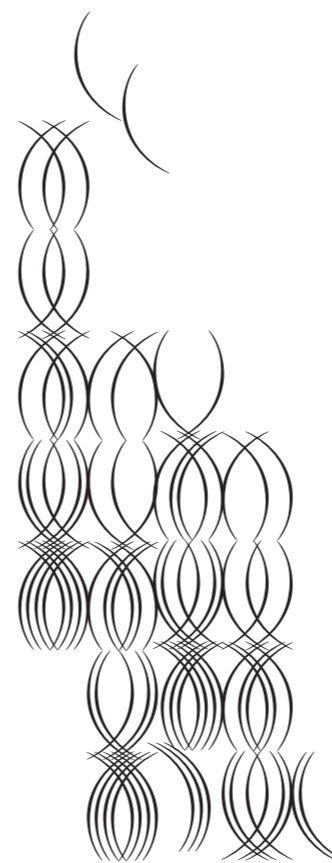
Real but not actual. Sådan har den franske forfatter Marcel Proust beskrevet sin ide om det virtuelle. De betydningsmæssige sammenfald mellem *real* og *actual* ("virkelig" og "faktisk") gør både sætningen vanskelig at oversætte og flertydig i sin engelske form. Det virtuelle kan opfattes som et sted eller en tilstand, der udvider rammerne for, hvad selve 'virkeligheden' kan være. Den danske kunstner Line Finderup Jensens udstilling *Ingen udgang for gennemgang* - kunstnerens første soloudstilling i Danmark - er næppe en hommage til Proust, men i sin anvendelse af virtual reality, 3D-animation og spilteknologier er udstillingen et eksempel på netop denne flertydige virkelighedsopfattelse.

Ingen udgang for gennemgang tager udgangspunkt i Finderup Jensens egen indlæggelse på en psykiatrisk afdeling, men i al sin biografiske håndgribelighed er denne indlæggelse ikke værkernes eneste essens. Snarere end at være en tung personlig fortælling om et sygdomsforløb og en psykiatrierfaring, distancerer udstillingen sig også fra kunstnerens eget indre ved at være en overvejelse af, hvad der egentlig konstituerer virkeligheden. VR-animation som medium spiller en vigtig rolle, fordi virkelighedsbegrebet her skubbes ud af kurs når det interaktive spilelement inviterer til genforhandlinger af, hvordan det såkaldt "syge sind" kan defineres.

Udstillingens begyndelse, Virtual Reality-værket *Afsnit: 801*, er en fysisk fabulering over psykiatriens arkitektur og en virtuel genkaldelse af psykiatriens atmosfære med

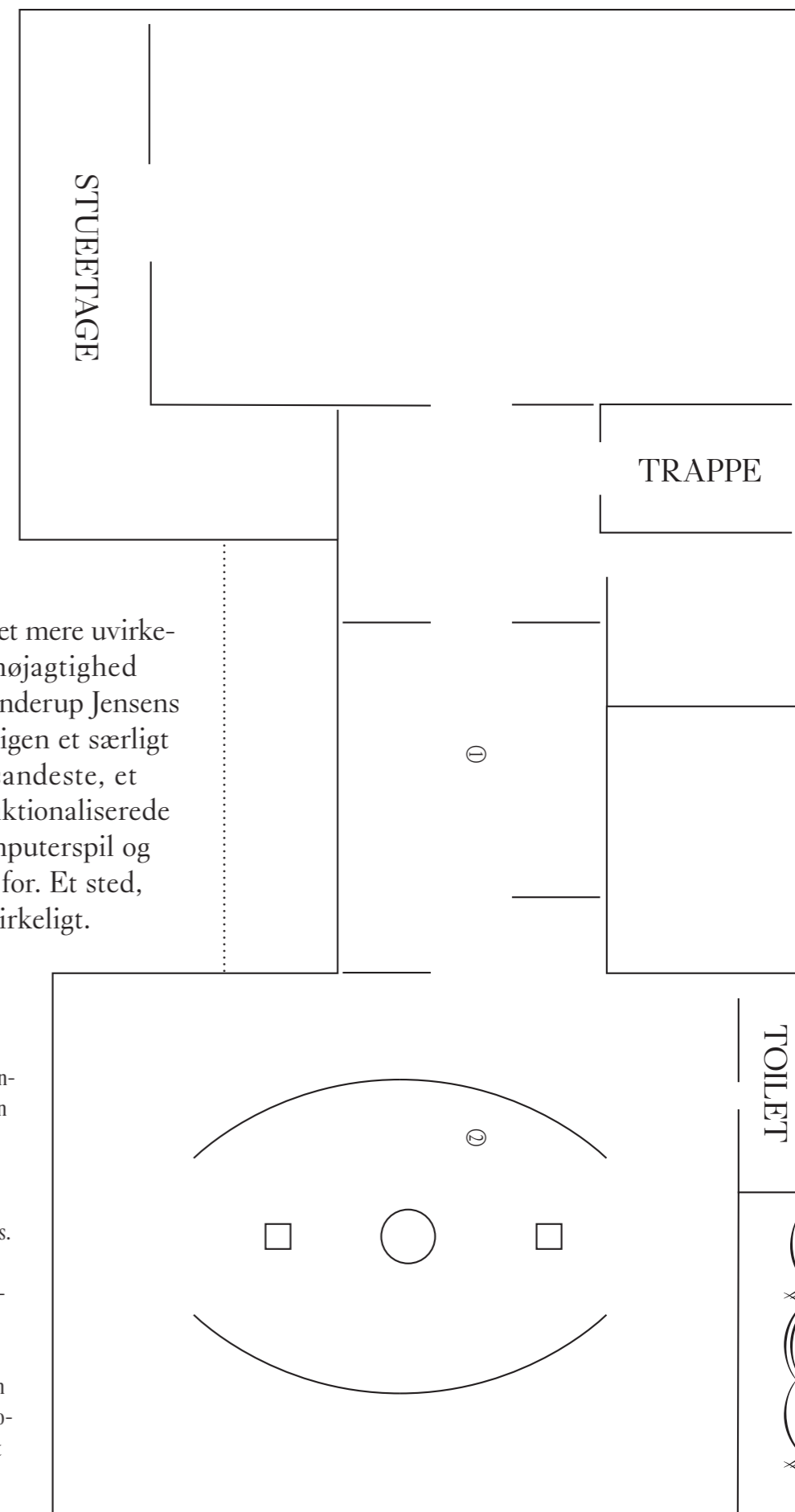
blåt vinylgulv, bleggule vægge, venteværelsets obligatoriske stueplante og generisk kunst på væggene. Line Finderup Jensen befandt sig gennem sin indlæggelse på *Afsnit: 801*, og i værket møder man afdelingen, dens personale og andre patienter fra det førstepersons-perspektiv, der både kendetegner VR-teknologien og erindret virkelighed. Publikum inviteres til at træde ind i Finderup Jensens personlige erindring, genskabt ud fra hendes hukommelse. For en stund er man så tæt på at blive hende, som teknologien tillader det, og samtidig er værkoplevelsen absolut subjektiv, absolut fiktiv.

Fra den slørede og aflæselige hospitalsoplevelse sluses man videre ind i et flerstemmigt kor af diagnosticering og udredning: I udstillingens bagerste rum tårner videoinstallationen *Hvad hvis jeg ikke er et Übermensch?* sig op omkring beskueren i en ovalformet cirkel bestående af ti individuelle skærme. På dem toner ansigterne af hvidkittede personer frem - et simuleret sundhedspersonale, der på skift læser op af Finderup Jensens hedengangne journal. Som beskuer omringes man af deres analytiske blikke; ti fiktive ansigter men med elementer af kunstnerens egen ansigtsmimik implementeret i animationen. Også her er Finderup Jensens selvoplevede erfaring afsat for værkets udformning og sætter relationen mellem egne oplevede sandheder og andres fortolkninger af sandheder på spidsen. Værket italesætter det problematiske møde mellem videnskabens vel nærmest ultimative ret til at afgøre, hvad virkelighed er, og patienten, hvis udfordrede psyke mere eller mindre frivilligt skal normaliseres tilbage til den virkelighed, nogen har vedtaget, er rigtig.



① *Afsnit: 801*, 2022
Uendeligt
Virtual reality

② *Hvad hvis jeg ikke er en Übermensch*,
2022
10:00 min.
10 kanals videoinstallation, animation



På en måde findes der ikke noget mere uvirkeligt end det, der med heftig nøjagtighed imiterer virkeligheden. Line Finderup Jensens udstilling befinder sig igen og igen et særligt sted mellem det måske allersandeste, et privat stykke levet liv, og de fikcionaliserede parallelvirkeligheder, som computerspil og VR-teknologi har banet vejen for. Et sted, der er virkeligt, men ikke er virkeligt.

Line Finderup Jensen (f. 1991, DK) er uddannet fra Akademie der bildende Künste Wien (2019) og Glasgow School of Art (2018). Finderup Jensen arbejder med software og teknikker indenfor spildesign såsom 3D-animation, programmering og game-engines. I stedet for at udvikle klassiske videospil skaber hun digitale kunstværker, hvis narrative fortællinger fungerer som åbne og brugerdefinerende interaktive videoer. Finderup Jensen har udstillet på bl.a. Sydhavn Station (DK), Das Weisse Haus, Wien (AU), og Tropez, Berlin (DE). Hun har desuden screenet sine værker på filmfestivaler i bl.a. Linz, Kyiv, Wien og Karlsruhe.