

A stylized illustration of a red tulip flower with several large, pointed petals. The background is white, and the entire scene is framed by a red border. The text is overlaid on the white background.

Line FINDERUP
JENSEN

*Ingen
udgang for
gennemgang*



ISBN: 978-87-94311-05-8
EAN: 9788794311038

Line Finderup Jensen
Ingen udgang for gennemgang
Udstillingsperiode: 02.04.2022 - 22.05.2022

O – OVERGADEN
Overgaden nedan vandet 17, 1414 København K,
overgaden.org

Ingen udgang for gennemgang

FORORD

Med udstillingen *Ingen udgang for gennemgang* tager den danske kunstner og spildesigner Line Finderup Jensen udgangspunkt i sin egen indlæggelse på en psykiatrisk afdeling som ung. Men snarere end kun at være en personlig fortælling om et sygdomsforløb, distancerer udstillingen sig fra kunstnerens eget indre for at undersøge de systemer og autoritative positioner, vi tillægger en objektiv sandhedsværdi. Ved at arbejde med blandt andet virtual reality og animation forskyder Finderup Jensen virkelighedsbegrebet og giver agens til det deltagende publikum i forsøget på at genforhandle den "sande historie".

Med lyseblåt vinylgulv, bleggule vægge og venteværelsets obligatoriske stueplanter træder vi ind på *Afsnit: 801* – et totalinstallatorisk værk, der både er en fysisk simulation af hospitalets arkitektur og en virtuel genkaldelse af Finderup Jensens erindring om afdelingen. Som publikum inviteres man til at iføre sig VR-briller og træder herigennem ind i Finderup Jensens erindring, hvorfra man kan "spille" hendes hospitalsophold ved at bevæge sig rundt i gangene og møde medpatienter i forskellige situationer. Udstillingens andet værk er den imponerende video-installation *Hvad hvis jeg ikke er et Übermensch?*, hvor ti sundhedsfaglige personers animerede ansigter træder frem på store skærme. Som et flerstemmigt kor af diagnosticerende og udredende stemmer læser de på skift op af Finderup Jensens hedengangne journaler. Som beskuer placeres man i "den varme stol" omringet af de granskende blikke. Værket sætter spørgsmålstegn ved journalens sandhedsberettigelse, og påpeger det svære magtforhold mellem den sundhedsvidenskabelige position og den sårbare patient. For hvem ejer historien om forløbet? Hospitalet eller patienten? Og hvor står den personlige, porøse erindring overfor den sundhedsfaglige diagnoses magt?

Med sin kombination af legende, interaktive spilelementer og absurde institutionsberetninger skaber Finderup Jensen ikke bare en vigtig institutionskritik, hun giver også et indblik i almenmenneskelige scener, der får os til reflektere over, hvad der er sandheden i vores egne fortællinger om livet.

I 2021 påbegyndte O - Overgaden arbejdet med en serie nye, monografiske publikationer, der udkommer løbende i relation til husets soloudstillinger. I sin essens fokuserer serien på nye stemmer på den danske kunstscene og på at løfte disse ind i en bredere samtale og et større følgeskab. Publikationen udkommer både i trykt form, hvor coveret består af en udfoldelig plakat, og i en online version, der kan downloades gratis i PDF-format fra O - Overgadens hjemmeside. Publikationsrækken er muliggjort gennem generøs støtte fra Augustinus Fonden, som skal have en hjertelig tak. Beckett-Fonden, Statens Kunstfond, William Demant Fonden, Danmarks Nationalbanks Jubilæumsfond, Den Hielmstjerne Rosencroneske Stiftelse og Rådet for Visuel Kunst i Københavns Kommune skal også have tak for at støtte udstillingens realisering. En særlig tak til kurator Frederike Sperling, som i sin tekst om Finderup Jensens arbejde, sætter et kritisk spejl op foran vor tids neoliberale omsorgsarbejde. En stor tak også til O - Overgadens in-house redaktør Nanna Friis, der har samtalt med Line om systemets ødelæggende virkelighedspatent, og som også har redigeret denne publikation i tæt samarbejde med vores grafiske designere fra fanfare; César Rogers og Miquel Hervás Gómez. Som altid også en hjertevarm tak til O - Overgadens øvrige team, der sammen med Line har kurateret, bygget og formidlet udstillingen. Den allerstørste tak går selvfølgelig til Line Finderup Jensen selv. I særdeleshed for hendes mod til at skabe så personlig, humoristisk og usentimental en udstilling, men også for at bidrage til den vigtige samtale om unges mentale sundhed i dag.

Aukje Lepoutre Ravn,
interim leder, O - OVERGADEN

NEOLIBERAL OMSORGS -GLITCH

Frederike Sperling

Den mest antikapitalistiske protest er at drage omsorg for andre, at drage omsorg for dig selv. At tage hinandens sårbarheder og skrøbeligheder og usikkerheder seriøst, at støtte dem og ære dem, give dem magt. At beskytte hinanden, at vedtage og praktisere fællesskabet. Radikalt slægtskab, en gensidigt afhængig socialitet, en omsorgspolitik. For når vi alle er syge og begrænsede til sengene (...) vil kapitalismen måske omsider nå sin hvinende, afgørende, vildt forsinkede og fucking pragtfulde afslutning.

– Johanna Hedva, *Sick Women Theory*, 2016

Psykatri, politik og kunst er ideologier, og ideologier skjuler sandheden, forvrider visionerne, dogmatiserer svarene på bestemte situationer. (...) Bliver nogen rent faktisk kureret på psykiatriske hospitaler? Eksisterer psykisk sygdom overhovedet?

– Dora Garcia, *Radical Politics, Radical Psychiatry, Radical Art*, 2010

Line Finderup Jensens udstilling *Ingen udgang for gennemgang* på O – Overgaden kommer på et tidspunkt, hvor begrebet 'omsorg' i det hele taget er sat på spidsen: COVID-19-pandemien har endnu engang afsløret den neoliberale kapitalismes utilstrækkelighed i forhold til at drage omsorg for mennesker og mere-end-mennesker. At forholde sig til omsorg som et aktivt verbum, at opfatte den som et vilkår snarere end en vare er simpelthen uforeneligt med et system, der kapitaliserer på din konstante tilgængelighed, din funktionsdygtighed, din overensstemmelse med selvsamme kapitalismes regler og normer. "Neoliberalismen har hverken en effektiv praksis, eller et ordforråd, hvad angår omsorg", som The Care Collective tilkendegav i "The Care Manifesto" (2020). Dermed ikke sagt, at der ikke allerede eksisterede adskillige korrigerende institutioner, eksempelvis psykiatriske hospitaler, eller at der ikke var tilstrækkeligt med psykofarmaka til rådighed. At der ikke fandtes et overvældende udbud af feel-good-onlinekurser, seminarer, wellness-produkter og -udbydere. Du kan købe omsorg 24/7. Og hvis du ikke kan, well... arbejd hårdere.

I Line Finderup Jensens refleksioner over personlige erfaringer med neoliberal omsorg på et psykiatrisk hospital i starten af sine 20'ere, præsenterer hun to nye værker på O – Overgaden: Virtual reality-oplevelsen *Afsnit: 801* (2022) og videoinstallationen *Hvad hvis jeg ikke er et Übermensch?* (2022).

Hun har genskabt hospitalsafdelingen og en lægekongress frit efter hukommelsen, og har på den måde transformeret de to sammenhængende udstillingsrum til et altomsluttende miljø. Udstillingens første rum har den sært beroligende atmosfære, der er hospitalets; væggene er malet halvt gule, planter og generiske billeder på væggen bidrager til en lindrende vished om livet og skønheden. Man kan sidde med VR-briller på en chaiselong på det institutionsblå vinylgulv, og inde i den virtuelle virkelighed bliver man protagonist i et åbent, venteværelseslignende lokale sammen med andre unge patienter. Udstillingens andet rum er en sortmalet totalinstallation med to rundede vægge overfor hinanden og en cirkelformet sofa i midten. Fra hver væg stirrer fem 3D-animerede personer i hvide kitler på dig. Så snart de starter deres talestrøm, går det op for dig, at de er læger, psykologer og psykiatere, der udfører en form for diagnosticering af dig.

I *Ingen udgang for gennemgang* blotlægger Line Finderup Jensen stringent sine sårbarheder, og dermed banaliseres den neoliberale omsorgs konventioner. Hun hemmeligholder ikke sit eget besvær med at passe ind, at indfinde sig under det heteronormative samfunds forventninger til, hvordan hun skal være, hvad hun skal føle og begære. Hun tvinger os ind i nogle positioner, hvor vi ikke kan lade være med at deltage, hun deler sine erfaringer fra psykiatrien og inviterer os på den måde til at blive en del af en fælles omsorgsindsats: I det øjeblik vi træder ind i udstillingen, gør Line Finderup Jensen os til psykiatriske patienter, og hun intensiverer denne transformation ved hjælp af VR-brillerne. De isolerer vores sansning fra enhver distraktion, og øger vores kropslige reaktion på hendes konstruerede virkelighed. Interessen for skiftende perspektiver går igen i adskillige af Line Finderup Jensens tidligere værker. Eksempelvis virtual reality-værket *Old Habits* (2019), hvor hun genkalder sig tiden som medhjælper på et plejehjem. Sammenstiller man dette værk med *Afsnit: 801*, er det forvirrende, hvordan kunstneren veksler mellem de to positioner som henholdsvis omsorgsgiver og -modtager. Med denne vekselvirkning gør hun omsorgen til en naturligt gensidig proces, og synliggør i sidste ende, hvordan "vi alle er formet – om end på forskellige og ulige måder – af vores gensidige afhængigheder".² Hun afslører med andre ord vores forskellige sammenfiltringer som sociale kroppe i et uendeligt net af omsorg, og på den måde stikker hun til de neoliberale omsorgsfortolkninger, som noget der er et individuelt snarere end et fælles ansvar.

Man foranlediges til at tro, at beslutningen om at præsentere ti læger frem for en enkelt i *Hvad hvis jeg ikke er et Übermensch?* også er et eksempel på Line Finderup Jensens tilbøjelighed til at bringe flere perspektiver på omsorg i spil. Men ikke helt. Ikke alene har hun genskabt alle karaktererne ud fra sin egen subjektive hukommelse, hun har også animeret deres kroppe ved hjælp

af bevægelsesafslæsende teknologi - men aflæst sin egen krop. Det siger sig selv, at det derfor i sig selv er hendes krop, der kommunikerer gennem hendes ansigt der afgør deres ansigtsudtryk, mimik og udtale. Dette på en gang nonchalante og muligvis indlysende trick peger på endnu et afgørende aspekt af Line Finderup Jensens omsorgsformer: afvisningen af sandheder. I *Hvad hvis jeg ikke er et Übermensch?* tog hun sig den frihed at destillere informationer fra sin egen lægejournal og rekonstruere dem med henblik på at skabe dialogen mellem lægerne i videoen. Denne manipulering af officielle dokumenter gør Line Finderup Jensen i stand til at genvinde en agens i forhold til hvem hun er, at kunne fortælle sin historie selv – udenom den normative psykiatriske klassificering. På den måde gør kunstneren grin med selve distinktionen mellem kategorier som sandhed og fiktion, og hun prioriterer en ligebehandling af forskellige perspektiver og værensformer.

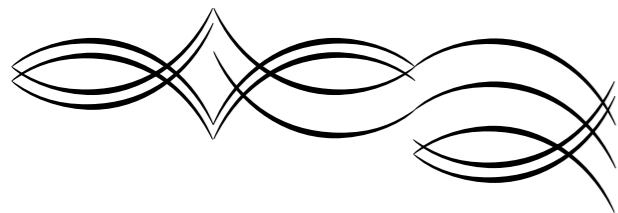
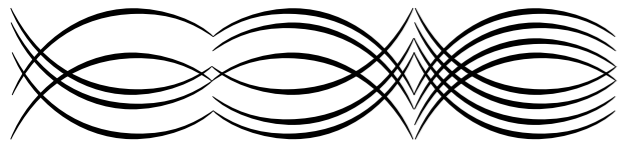
Den kritiske tilgang manifesterer sig desuden i de måder, hvorpå hun gør formalistiske protokoller mere queer, finder (eller skaber) deres fejlsignaler. I de fleste af sine CGI-videoer omfavner hun det uperfekte, de akavede forstyrrelser som også er tydelige i videoværket *Kill Joy* (2018). I videoens granskning af en heteroseksuel families normative lykkeevaluator findes dårlige animationer af familiemedlemmer, de skræler kød i skiver, der er helt ude af proportioner, mens deres hænder hvirvler gennem luften. Nogle figurer lader endda til helt at forsvinde ved et uheld for så at komme flimrende til syne igen et par sekunder senere. På samme måde forekommer lægerne i *Hvad hvis jeg ikke er et Übermensch?* snarere at være en slags cyborgs end rigtige mennesker. Denne idiosynkratiske anvendelse af software og teknologi til at skabe et element af besynderlighed illustrerer, hvordan Line Finderup Jensen dyrker forskelligheden og afvigelserne som vigtige egenskaber i en mere omsorgsfuld og levedygtig fremtid: formodede ufuldkommenheder gør dig ikke mindre værdifuld. Derudover afslører hun kunsten selv som et domæne, der er gennemsyret af normer og ideologi. Hun er indifferent over for, hvordan man genskaber nogens avatar "korrekt". Ulydigheden er en strategi, der tillader hende at udforme sin egen overlevelsesøkologi – som kunstner såvel som privatperson.

Med *Ingen udgang for gennemgang* har Line Finderup Jensen udviklet sit eget omsorgssprog. Skiftende perspektiver, erkendelsen af vores gensidige afhængigheder og afvisningen af vedtagne sandheder og normer er en lige så stor del af dette omsorgssprog, som omfavnelsen af forskellighed er det. Hun inviterer os ind i sin historie, får os til at bevidne sin egen verdensopfattelse. Hun vil have os til at kigge, lytte og dvæle ved sin erindring. Og på den måde får hun os til at drage omsorg. I sin overbevisning om vores fælles gensidige afhængighed har

hun ikke brug for vores samtykke. Tværtimod. Hun udviser grænserne mellem afhængighed og uafhængighed, mellem omsorg der gives, og omsorg der modtages, og i steder understreger hun, at omsorg er en mere cyklisk proces. Line Finderup Jensen muliggør en kulegravning af omsorgen kollektivt som en selvorganiseret, fælles praksis, hvor neoliberalisme og det hvide patriarkat mislykkes – eller måske snarere er ude af stand til at facilitere bæredygtige og gensidige støttenetværk.

GRÆNSELØS VIRKELIGHED

En samtale mellem
Line Finderup Jensen og Nanna Friis



(Nanna Friis)

Få ting signalerer offentlig sektor, sundhedsvæsen, sygdom eller helbredelse, som et lyseblågråmeleret vinylgulv, en bleggul bort malet på væggene, generiske planter, generisk dekoration i rummet. Det er helbredsudfordringernes arkitektur. Når man træder ind i din udstilling, er forbindelsen til dens tematiske udgangspunkt etableret med det samme, men jeg kan alligevel ikke helt slippe følelsen af, at det ikke er sygdomserfaringen, hospitalet, diagnoserne, den sårbare psyke, der er den entydige kerne i dit arbejde. Jeg tænker over mulige sammenhænge mellem virtual reality og psykisk sygdom, mellem skabelsen af en alternativ virkelighed i et computerprogram og tilstedeværelsen af en udvidet, indskrænket, anderledes virkelighed i et såkaldt sygt sind. Jeg kender ikke meget til hverken VR eller psykisk sygdom, så jeg vil ikke gøre mig klog på nogen af delene, men jeg tænker, at du har et ganske indgående kendskab til både det ene og det andet. Giver det mening i forhold til din praksis at forestille sig netop virtualiteten som et sted eller et redskab, der ligger i forlængelse af - eller måske endda overskygger - den sygdomshistorie, der er udgangspunkt for udstillingens værker?

(Line Finderup Jensen)

Rigtigt. Det skal ikke være nogen hemmelighed, at udstillingen, for mit eget vedkommende, handler knap så meget om mentalt helbred og min egen (sygdoms) historie, som den handler om ståstedet i en fortælling. Psykiatrien og dens rum er gemt bort fra de fleste af os - medmindre vi selv har været i kontakt med systemet eller er pårørende dertil.

Derfor kender de fleste måske til miljøet omkring psykiatrien ud fra film, artikler eller andre medier, ofte med en særlig diskurs, hvortil der hurtigt kan dannes nogle muligvis fastlåste forestillinger og holdninger. Jeg ønsker derfor at invitere ind i et rum, vi umiddelbart kender, men som et lokkemiddel til at (gen)overveje vores egen forestilling om det. Jeg selv er slet ikke ekspert på mentalt helbred, snarere er jeg bare et helt almindeligt menneske, der blev indlagt som resultat af et undertrykkende miljø. Virtualitet, og særligt VR-teknologi, ser jeg som et super stærkt redskab til at tydeliggøre, hvordan vores omgivelser i den grad er renderet ud fra vores eget perspektiv. Det er også en af grundene til, at du i mine værker vil finde masser af skønhedsfejl og spor af mig: for at slå fast, at det altså ikke er en absolut udlægning af virkeligheden. Denne ide om patent på virkeligheden er, hvad der i første omgang fik mig indlagt, og det er derfor det, jeg nu ønsker at åbne godt og grundigt op for.

(NF)

Patent på virkeligheden, det lyder flot og ondt: et vilkår for den her nutid (og formentlig alle andre tider), som simpelthen er i stand ødelægge mennesker, der ikke lever op til dens krav, eller på en eller anden måde ikke ønsker at tilpasse sig den. Her tænker jeg fx på mennesker der tvinges til at krydse landegrænser, mennesker uden hjem og penge, queer-mennesker. Al form for animation, måske egentlig rigtig meget kunst i det hele taget, kan vel ses som et forsøg på at modarbejde en fastlåst virkelighed, at forhindre sådan en strømnetet patentering. Du nævner, hvordan omgivelser renderes ud fra vores eget perspektiv, og jeg forestiller mig, at denne omstændighed er svær at ændre. Det må nødvendigvis være mit eget blik, den tænkning og personlighed, der ligger bag netop mit blik, alt dette højst subjektive, som igen og igen vil afgøre, hvordan jeg opfatter det jeg møder - om det så er et menneske eller et hospital eller en kunstig animering af begge dele. Tænker du, at VR kan ændre på denne omstændighed? At animationer af et miljø, der virkelig er en andens, rent faktisk kan bringe os bare en lille smule nærmere på at begribe virkeligheden med andre øjne end vores egne? Det lyder næsten som en slags utopisk empati (eller måske ikke utopisk, bare ultimativ).

(LFJ)

Virkelighedspatenten er altødelæggende, og for mange også uhyggeligt usynlig. Der findes helt afgjort et verdenssyn og et segment af mennesker, som sætter dagsordenen for, hvad der er rigtigt og forkert for resten af os. Et ønske om en grå, voksende pøbel om man vil. Vi har ikke alle oplevet de samme ting, vi er ikke alle vokset op under de samme omstændigheder - heller ikke selvom postnummeret er det samme. Alligevel bliver denne faktor ofte ikke taget med i overvejelserne, når vi skal tænke hinanden sammen i en nutid.

Så ja, det er svært at ændre denne omstændighed, men jeg håber alligevel på at kunne prikke lidt til den skudsikre selvsikkerhed i et normativt samfund. I forhold til VR, tror jeg ikke, at det ligger over andre tilgange og medier på en rangliste i indlevelse og engagement. Her tror jeg nærmere, at de interaktive elementer, man også finder i videospil, kan engagere folk til at opleve ud fra deres egne valg. Måske endda også skabe vilkårene for historien ud fra deres eget bagland. Der er jo helt klart en skaber bag ethvert spil, værk eller film, så friheden er til dels indskrænket, men som teknologien udvikler sig, ser jeg et stort potentiale i at personliggøre udfaldet eller oplevelsen af et værk.

(NF)

Hvilket potentiale? Det giver mening at forestille sig, hvordan en kunstoplevelse - eller formentlig hvilken som helst oplevelse - bliver mere personlig, når oplevelsen foregår i en simuleret 3D-virkelighed, men det er også svært for mig helt at fatte hvorfor. Selve essensen af subjektivitet er vel at bevæge sig gennem et liv, at opleve ting på måder kun du oplever dem - apropos det du nævnte om, at selv tilværelser, der findes meget tæt på hinanden også kan opleves meget forskelligt. Hvordan kan teknologi potentielt skærpe subjektiviteten eller personliggørelsen af kunst(oplevelsen) - hvis det er det du mener? Og hvorfor føles dette potentiale særligt interessant for dig at arbejde med - hvis det gør det?

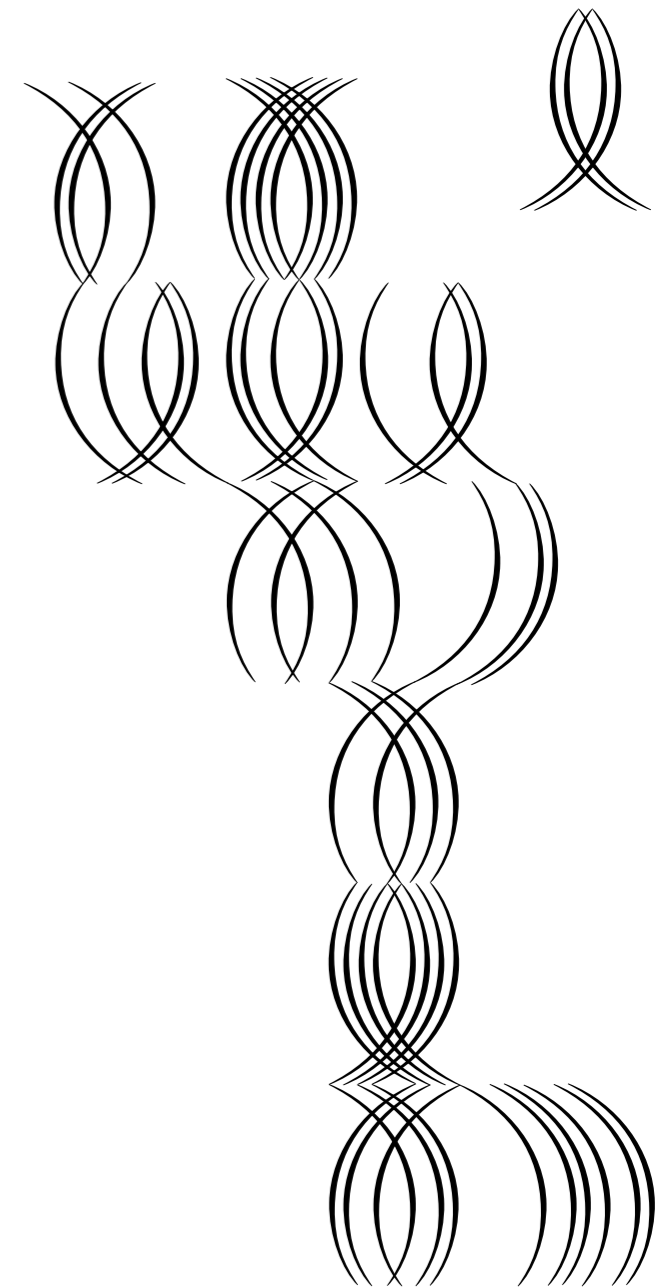
(LFJ)

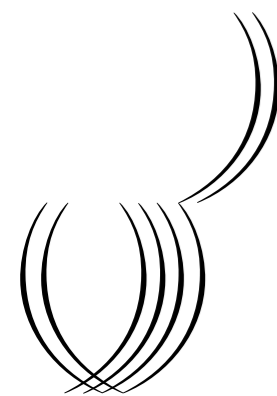
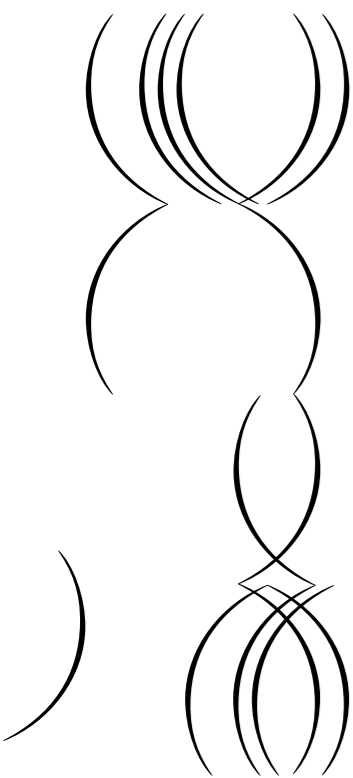
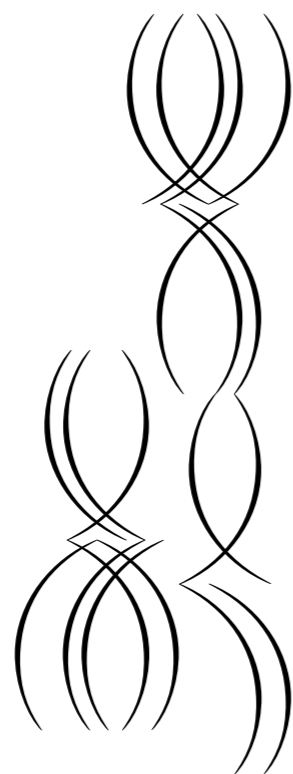
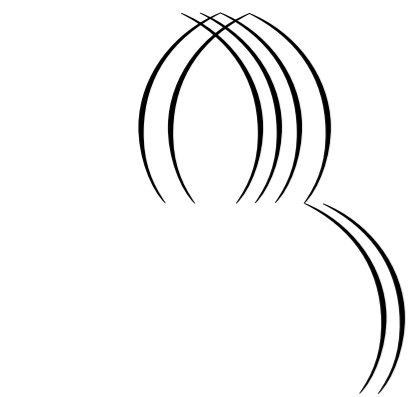
Jeg tror faktisk, at denne selvsagte oplevelse af vores liv som noget udelukkende subjektivt formentlig ikke defineres sådan af alle - og heller ikke respekteres. I virkeligheden handler det for mig rigtig meget om at gøre opmærksom på netop dette faktum. Når jeg taler om potentialerne i teknologi og interaktivitet, tænker jeg særligt på feedback fra brugerne. At man kan opstille et scenarie, der med det samme vil præsentere modtageren for en konsekvens af vedkommendes handling. I takt med at teknologien slører grænserne for, hvad der er virkeligt, og hvad der ikke er, udvides vores eget ståsted også. VR altopluger dine omgivelser og tvinger dig ned i en anden virkelighed, hvor du vitterligt ikke længere har mulighed for at interagere med disse vante omgivelser. AI bliver mere og mere intelligent, bevægelsesmekanikker simulerer bedre og bedre dem vi selv har i "virkeligheden", og det gør, at vi på en måde faktisk kan genopstå i en anden virkelighed. Det er her, jeg finder teknologien særligt interessant, men det er også vigtigt at undersøge, hvad vi gør, når vi får mulighed for at agere i verden på et andet grundlag, end det vi plejer.

(NF)

Måske er det fedeste, det mest meningsfulde eller åbne, egentlig bare at give sig hen til, at en utvetydig definition af begrebet 'virkelighed' ikke giver mening, når det kommer til VR-teknologi og -kunst. Og måske ikke giver mening i det hele taget.

Hvis det kunne lade sig gøre at forlade behovet for at bestemme, hvad sandhed og virkelighed er (og overbevisningen om, at de to ting er lig med hinanden og definerbare), kunne det potentielt også blive muligt at udvide kategorien 'normal', hvad angår mennesker og deres sind. Psykisk sårbarhed er selvfølgelig andet og mere og tungere end forskellige virkelighedsopfattelser, men det virker spændende og dejligt at forfølge ideen om, hvordan undersøgelser og anvendelser af virtual reality kan være med til at bane vejen for den sløring af virkelighedsgrænserne som du nævner. Og at denne bevægelse - eller rummelighed om man vil - så endnu videre kan bidrage til, at etablerede systemer og hierarkier for det såkaldt normale kan gentænkes og forstørres. Det er helt sikkert en romantisk forestilling - og måske bare naiv eller umulig - men at teknologi og interaktivitet, kombineret med den sansedvidelse som kunstoplevelsen i bedste fald er, skulle være i stand til netop at udvide vores eget ståsted, det synes jeg er opløftende at tænke på. At noget der findes på en skærm foran kun dine egne øjne, måske kan bidrage til at gøre virkeligheden større for andre.





Line Finderup Jensen
Ingen udgang for gennemgang
Udstillingsperiode: 02.04.2022 – 22.05.2022

Redaktion og korrektur: Nanna Friis / Oversættelse: Nanna Friis
Tekst: Frederike Sperling, Line Finderup Jensen,
Nanna Friis, Aukje Lepoutre Ravn
Billeder: Line Finderup Jensen, Mikkel Kaldal

Udstillingen er støttet af: Statens Kunstfond,
Den Hielmstjerne Rosencroneske Stiftelse, Beckett-Fonden,
Rådet for Visuel Kunst, Overretssagfører L. Zeuthens Mindelegat,
William Demant Fonden

Line Finderup Jensen vil særligt takke: Josephine Baltzersen,
Mikkel Haynes, hele teamet på O - Overgaden

Grafisk design: fanfare
Typografi: Glossy Magazine, Bold Decisions
Printet hos: Raddraier, Amsterdam

Publikationen er støttet af: Augustinus Fonden

Trykt i 150 eksemplarer

ISBN: 978-87-94311-03-8
EAN: 9788794311038

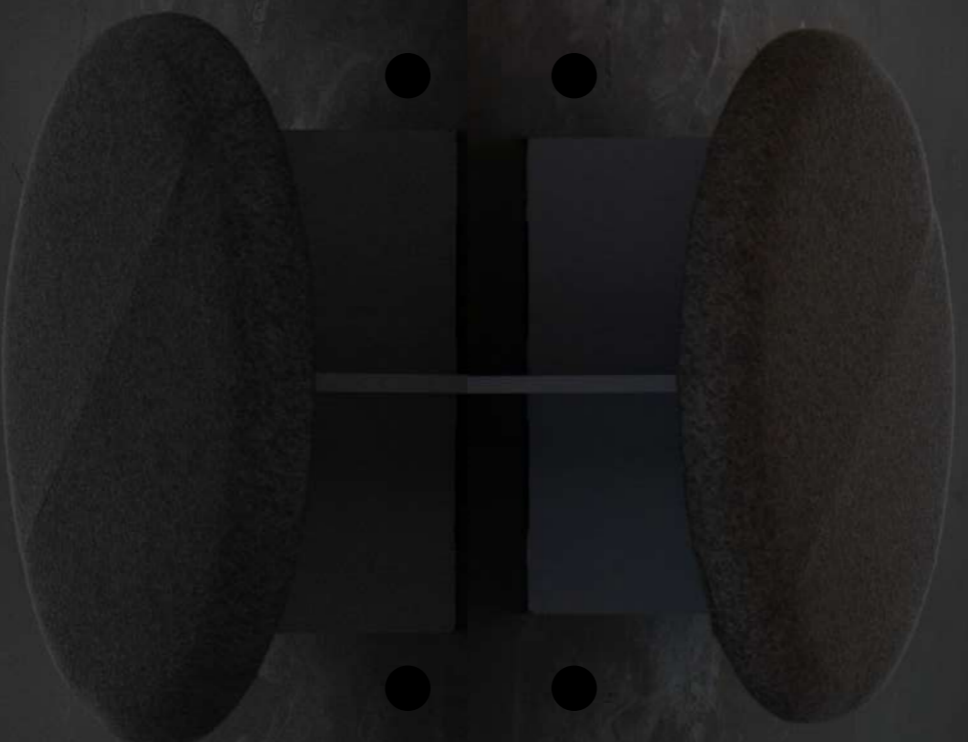
O—OVERGADEN
Overgaden neden vandet 17, 1414 København K,
overgaden.org







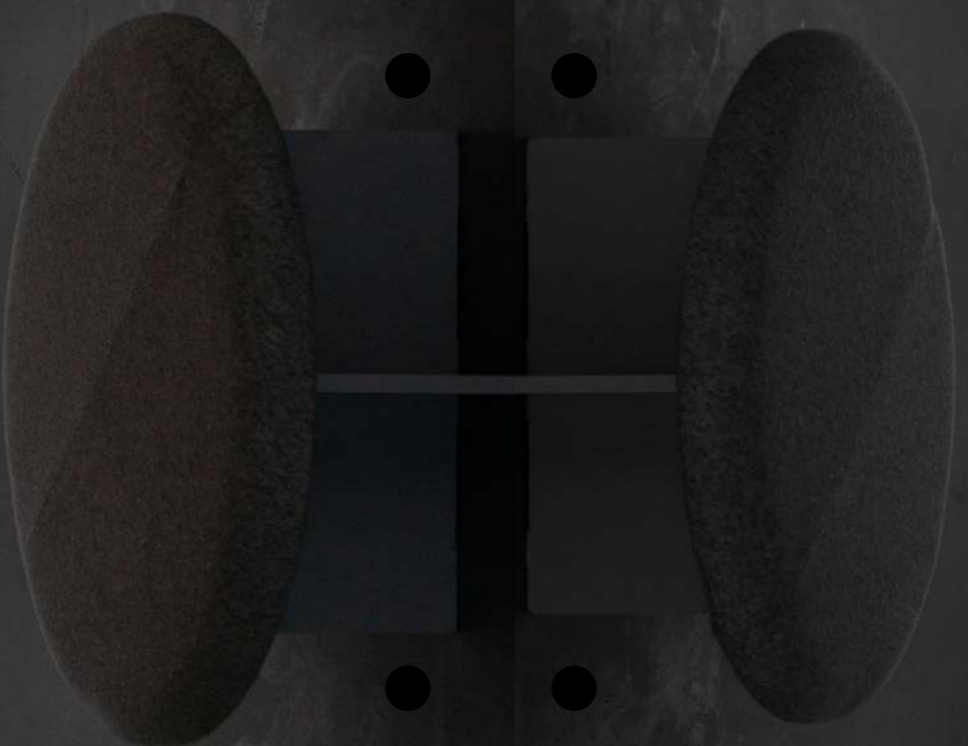




















Line Funderup Jensen
No Exit Prior to Orientation
Exhibition period: 02.04.2022 – 22.05.2022

ISBN: 978-87-94311-03-8
EAN: 978879431038

Editor: Nanna Frits / Translation: Nanna Frits
Copy editor: Susannah Worth

Text: Frederikke Sperling, Line Funderup Jensen,
Nanna Frits, Aukje Lepoutre Ravn

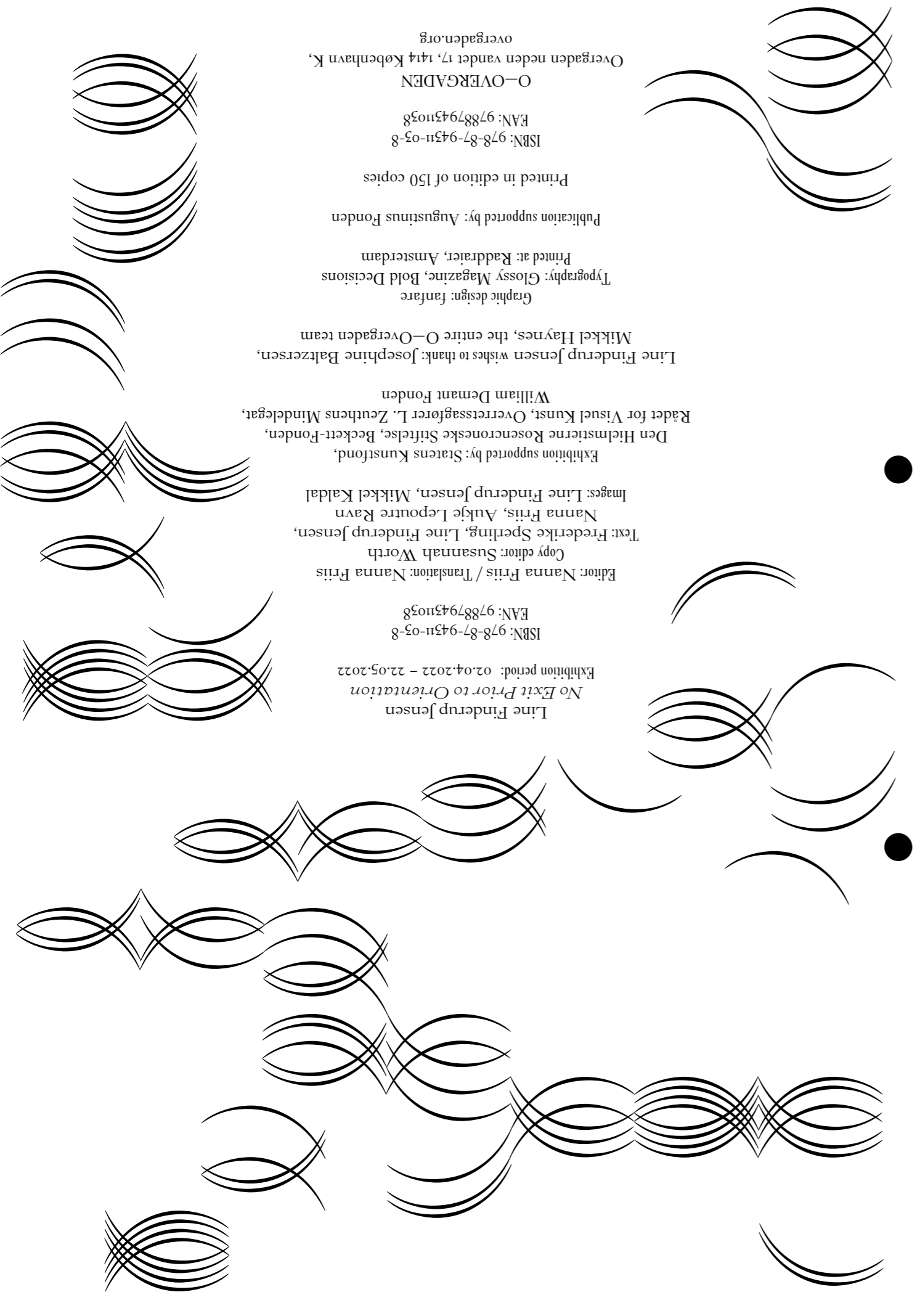
Images: Line Funderup Jensen, Mikkel Kaldal
Exhibition supported by: Statens Kunstfond,
Den Hielmsterne Rosenromeske Stiftelse, Becker-Fonden,
Rådet for Visuel Kunst, Overretssagfører L. Zeuthens Mindelægat,
William Demant Fonden

Line Funderup Jensen wishes to thank: Josephine Baltzeren,
Mikkel Haynes, the entire O—Overgaden team

Graphic design: fanfare
Typography: Glossy Magazine, Bold Decisions
Printed at: Raddraier, Amsterdam

Publication supported by: Augustinus Fonden
Printed in edition of 150 copies

O—OVERGADEN
Overgaden neden vandet 17, 1414 København K,
overgaden.org



BOUNDLESS REALITY

A conversation between Line Fjnderup Jensen and Nanna Friis

around which it's tightly held ideas wish to invite viewers into a space we and stances. I, therefore, easy to establish some very our own conceptions of it. I'm no expert on mental health myself; rather I'm just a regular person who was hospitalized as the result of a suppressing environment. I see virtuality, and VR technology in particular, as a very strong tool for clarifying how our surroundings are very much rendered from our own individual perspectives. This is also one of the reasons you will find a lot of flaws and traces of me in my works: to emphasize how this is not an absolute presentation of reality. This idea of patenting reality is what initially got me hospitalized and that's why I now wish to open up the issue once and for all.

(NF)

Patenting reality – that sounds beautiful and vicious; a condition for this present time (and probably any other time) which is capable of actually devastating people not living up to its requirements, or for some reason not wanting to adjust to them. For example, I'm thinking about people who are forced into crossing national borders, people without homes and money, oppressed queer people. I guess any kind of animation – perhaps just most art in general – can be seen as an attempt to counteract a fixed reality, to obstruct this kind of streamlined patenting. You mention how surroundings are rendered from our own perspectives and I imagine that this circumstance is difficult to change. It must necessarily be my own gaze, the thinking and personality behind that gaze, all this highly subjective matter, that will always determine how I perceive what I meet – be it a person or a hospital or an artificial animation of both. Do you think VR is capable of changing these circumstances? That animations of an environment which indeed belongs to someone else can actually bring us a little closer to comprehending reality with other eyes than our own? It almost sounds like some kind of utopian empathy – or maybe not utopian, but maximum.

(LFJ)

The patent of reality is devastating and, for a lot of people, also scarily invisible. There definitely exists a worldview and particular groups of people who are making the agendas, deciding what's right and wrong for the rest of us. A wish for a growing, gray mob if you like. We haven't all experienced the same stuff, we aren't all brought up under the same conditions, not even if we share a postal code. And yet this factor is often not taken into account when we have to consider each other together in a shared present. So yes, it's difficult to change this circumstance, but nevertheless, I hope to be able to prod the bullet-proof independence of our normative society a bit. In terms of VR, I don't believe that it ranges above other approaches and media on a ranking of empathy and engagement.

(Line Fjnderup Jensen)

Very few things indicate a public sector healthcare system, illness, or recovery as clearly as a light blue mottled vinyl floor, a pale yellow edging painted on the walls, generic plants, and generic decor. This is the architecture of challenged health. When stepping into your exhibition the connection to its thematic point of departure is established immediately, but despite this, I can't escape a feeling that your own experiences with illness, hospitalization, diagnoses, and a vulnerable psyche aren't the unequivocal essence of your work. I'm thinking about potential coherence between virtual reality and psychic diseases, between the creation of an alternative reality through a computer program and the presence of an expanded, restricted, different reality in the so-called diseased mind. I don't know much about either VR or psychic diseases so I'll resist trying to explain any of it, but I'm thinking that you have quite a thorough knowledge of both. Does it make sense, in terms of your practice, to precisely imagine virtuality as a place or a tool corresponding with – or maybe even overshadowing – the narrative of disease that inspires the exhibition's works?

(Nanna Friis)

Right. It's no secret that the exhibition for my part, is less about mental health than it is about narrative standpoints in general. Psychiatry and its spaces are hidden from most of us, unless we've been involved with the system ourselves or are relatives to someone who has. And so most of us probably know about the psychiatric environment from films, articles, or other media, often containing a particular discourse

I rather believe that the interactive elements also existing in video games can engage people to look and experience based on their own choices; maybe even create the conditions for a story rooted in their own background, too. Surely there is a creator behind any game, artwork, or film, so the freedom is partially limited, but as technology develops I see huge potential in personalizing the outcome or experience of a work.

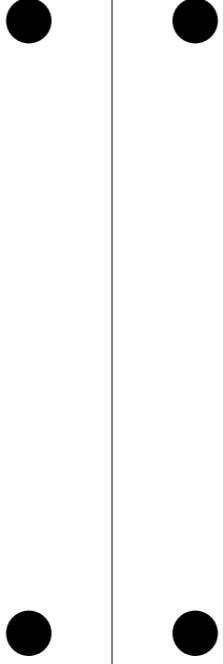
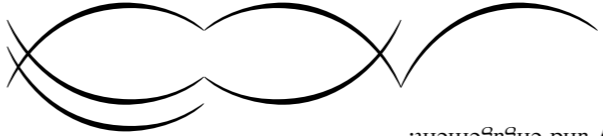
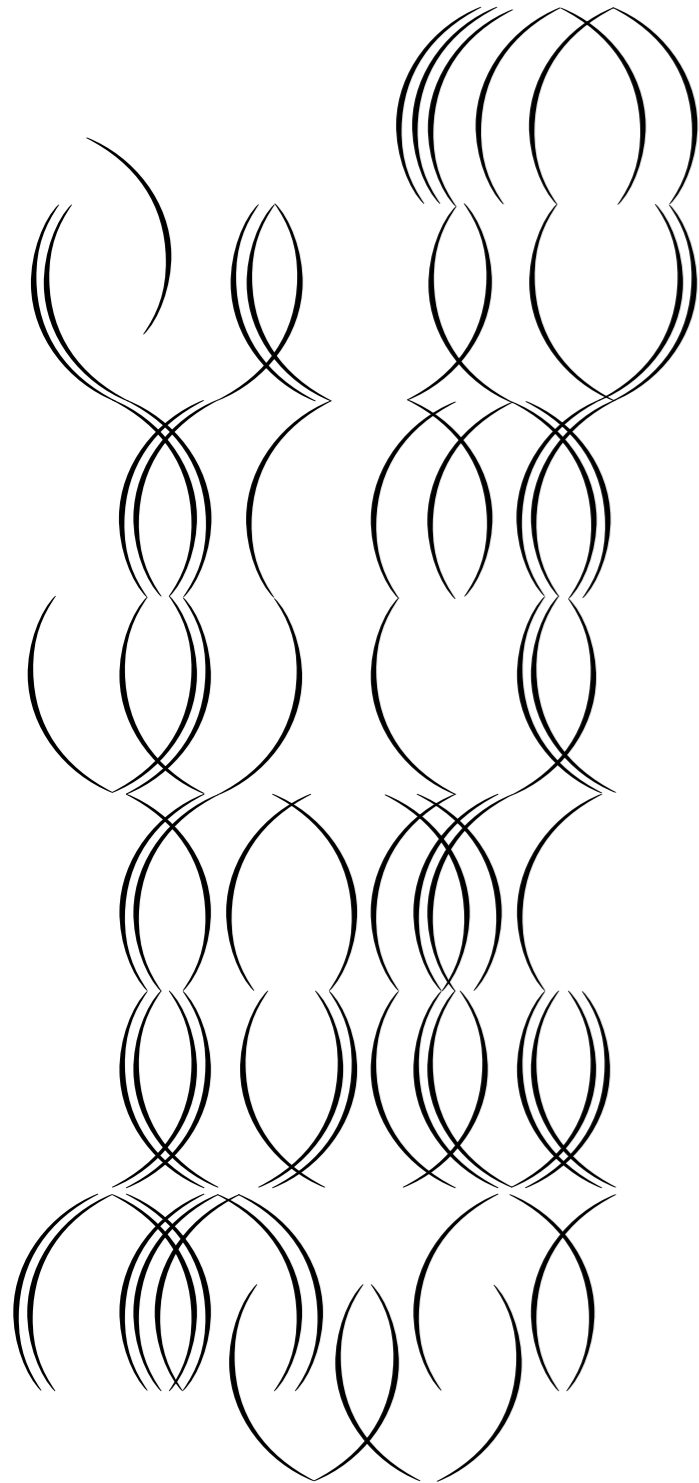
(NF)

What kind of potential? It makes sense to imagine how an art experience – or presumably any experience – becomes increasingly personal when it takes place in a simulated 3D reality but it's also difficult for me to fully grasp why. I guess the very essence of subjectivity is to move through a life, to experience stuff in ways only you experience them – a propos of what you mentioned about how lives existing very close to each other can also be experienced very differently. How is technology able to potentially increase subjectivity or personalization of the (art) experience – if that is what you mean? And why does this potential feel particularly interesting for you to work with – if it does?

(LFJ)

I believe that the inevitability of the feeling that our lives are solely subjective probably isn't shared by everyone – and isn't respected either. For me, it is actually very much about pointing to this fact in particular. When I speak about the potential of technology and interactivity, I especially think about the feedback from the users; that you can establish a scenario that instantly presents the receiver with the consequences of that person's actions. As technology gradually blurs the limits for what is real and what isn't, our own standpoint is concurrently expanding. VR encloses your surroundings and forces you down into another reality where you are really no longer able to interact with these accustomed surroundings. AI becomes increasingly intelligent, movement mechanisms become better and better at simulating what we do "in reality" and this means that, in a way, we can actually re-emerge in another reality. This is where I find technology particularly interesting, but it's also important to investigate what we do when granted the possibility of acting in the world on a different basis than what we're used to. Maybe the best thing, the most meaningful or open thing, is to actually just indulge in the idea that an unambiguous definition of the term "reality" just doesn't make sense when it comes to VR technology and VR art. And maybe doesn't make sense altogether. If it was possible to abandon the urge to determine what truth equals the other and that each is definable) it could be possible to extend the category of "normal" when it comes to human beings and their minds.

Naturally, psychic vulnerability is more and other than varying perceptions of reality but it seems interesting and pleasing to pursue the idea that investigation and use of virtual reality can contribute to paving the way for this blurring of reality boundaries you mentioned. And that this movement – or broadness is you like – can then further contribute to established systems and hierarchies of the so-called normal being re-thought and enlarged. This is surely a romantic conception – and may be just naïve or impossible – but technology and interactivity, combined with the expansion of senses that art experiences are at their best, being able to expand our own standpoint – that is uplifting to imagine. Something only existing on a screen in front of your eyes perhaps can add to an enlargement



GLITCHING NEOLIBERAL CARE

Frederike Sperling

“The most anti-capitalist protest is to care for another and to care for yourself... To take seriously each other’s vulnerability and fragility and precarity, and to support it, honor it, empower it. To protect each other, to enact and practice community. A radical kinship, an interdependent sociality, a politics of care. Because once we are all ill and confined to the bed... perhaps then, finally, capitalism will screech to its much-needed, long-overdue, and motherfucking glorious halt.”

– Johanna Hedva, *Sick Woman Theory* (2016)

“Psychiatry, politics and art are ideologies, and ideologies conceal truth, deform vision, dogmatise the response to a certain situation... Is anyone being cured in psychiatric hospitals? Is there such a thing as psychiatric illness?”

– Dora Garcia, *Radical Politics, Radical Psychiatry, Radical Art* (2010)

Line Funderup Jensen’s exhibition *No Exit Prior to Orientation* at O—Overgaden comes at a time in which the category “care” is fundamentally at stake. The Covid-19 pandemic has once more revealed the inability of neoliberal capitalism to care for humans and more-than-humans. To approach care as an active verb, to conceive of it as a condition rather than a commodity, is simply incompatible with a system that capitalizes on your constant availability, your functionality, your conformity with its rules and norms. “Neoliberalism... has neither an effective practice of, nor a vocabulary for, care,” as *The Care Manifesto* (2020).¹ This is not to say that there are not plenty of corrective institutions like psychiatric hospitals or that there are not sufficient psychotherapeutic drugs available; that there is not an overwhelming offer of feel-good online courses, seminars, wellness products, and service providers. You can buy care 24/7. If you cannot, well...

Reflecting on her personal experience with neoliberal care in a psychiatric hospital in her early twenties, Line Funderup Jensen presents her two most recent audio-visual works at O—Overgaden, the virtual reality experience *Section: 801* (2022) and the video installation *What if I am not an Übermensch?* (2022). Having rebuilt the hospital ward and the doctor’s examination

room from her memory, Funderup Jensen transformed the two adjacent gallery rooms into immersive environments. The first room in the exhibition, then, has that strangely calming atmosphere of hospitals about it. Its walls are halfway painted in cream yellow, while plants and pictures add the assuring certitude of life and beauty. Arranged on a blue vinyl floor, a chaise longue offers seating while you put on the VR glasses above your head. Inside the virtual reality, you find yourself becoming the protagonist in an open ward with young fellow patients. The second room constitutes a black box with curved walls installed to face each other and a circular couch at their center. On each wall, five 3D animated individuals in white shirts stare at you. Once they start their conversation, you realize they are doctors, psychologists, and psychiatrists conducting some kind of diagnosis of you.

In *No Exit Prior to Orientation*, Funderup Jensen rigorously exposes her vulnerabilities and, in doing so, banalizes the conventions of neoliberal care. She makes no secret of her failure to fit in, to conform with how heteronormative society expects her to be, to feel, to desire. She forces us into positions in which we cannot help but partake, sharing her experience in a mental health clinic and thus invites us to become participants in a joint act of caring. Upon the very moment we enter the first gallery room, Funderup Jensen turns us into patients of the hospital and intensifies that transformation by the help of the VR glasses. These isolate our perception from any distractions and augment our bodily response to her constructed reality. This interest in the shifting of perspectives recurs in several of her previous works. Take, for example, *Old Habits* (2019), a virtual reality work in which she recounts her time as a caretaker in a home for the elderly in Denmark. Juxtaposing it with *Section: 801* (2022), it is astounding how Funderup Jensen switches between the position of the care provider and the care receiver from one work to the other. In doing so, the artist positions care as a naturally reciprocal process and ultimately reveals that “we are all formed, albeit in diverse and uneven ways, through and by our interdependencies”² In other words, she lays bare our various entanglements as social bodies in an infinite web of care and hence irritates neoliberal interpretations being an individual responsibility rather than a communal one.

One is led to believe that the choice to present ten instead of one representative doctor in *What if I am not an Übermensch?* (2022) was yet another example of Funderup Jensen’s tendency to allow for multiple perspectives as an act of caring. Well, not quite. Not only has she recreated all characters based on her subjective memory, but she has also directed each of their movements by means of motion-tracking technology, in the process of which she used her own body. It goes without saying that it is in fact her body, then, that speaks through each of these physicians,

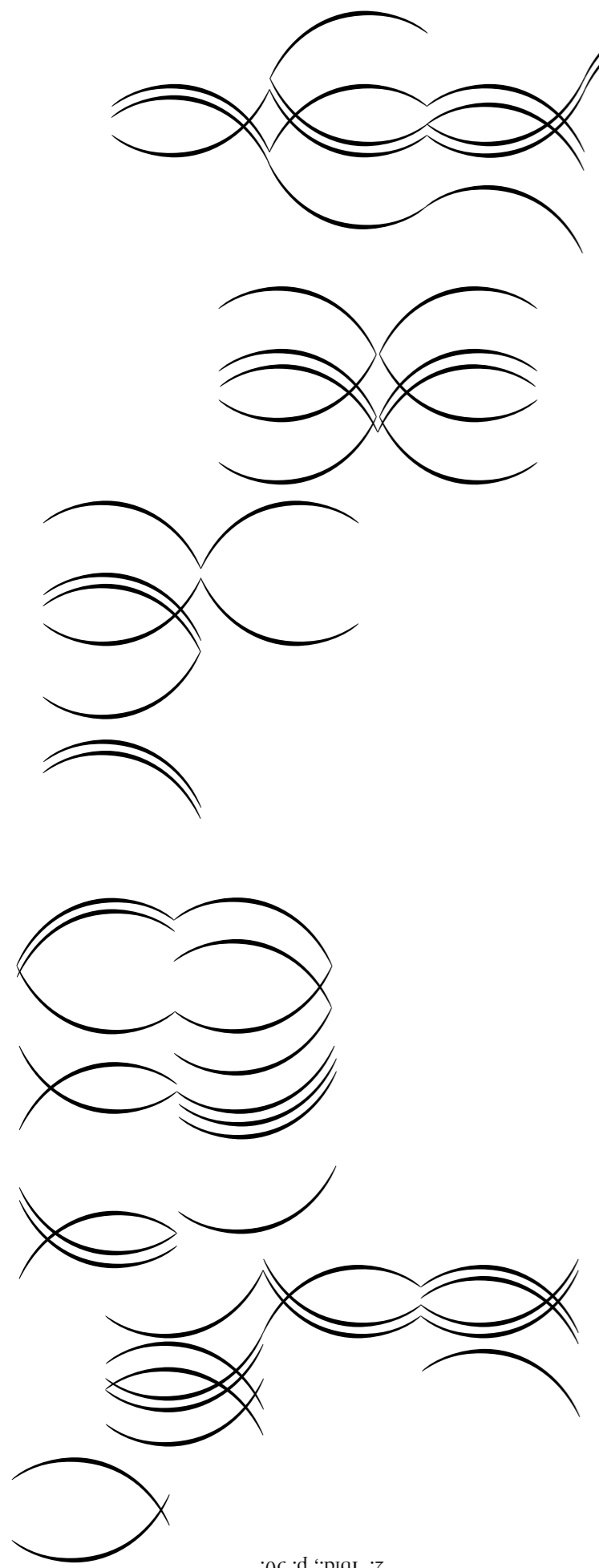
determines each of their facial expressions, gestures, and utterances. This nonchalant yet probably obvious trick introduces another crucial aspect in Funderup Jensen’s mode of caring: the rejection of the concept of truth. For *What if I am not an Übermensch?* (2022) she took the liberty of distilling fragments of information from her original medical records and recontextualizing them in order to produce a scripted dialogue between the physicians in the video. This disobedient manipulation of official documents enables the artist to reclaim agency over who she is, to tell her story herself, beyond any normative psychiatric labels and classifications. She thereby ridicules the very distinction between categories like truth and fiction, and prioritizes the equal treatment of diverse perspectives and forms of being.

This also manifests in the way Funderup Jensen queers and glitches formalistic protocols. In most of her CGI rendered videos, she embraces imperfections and awkward distortions, as is also evident in an earlier video of hers, *Killjoy* (2018). Scrutinizing normative currentcies of happiness in the heterosexual family, the video features poorly rendered family members cutting disproportionate slices of steaks while their hands swirl through the air. Some figures even seem to accidentally disappear, only to reappear a couple of seconds later in a flickering mode. Similarly, the physicians in the multi-screen video installation at O—Overgaden are closer to some kind of strange would-be cyborgs than real people. This idiosyncratic use of software and technology to implement an element of “strangeness” illustrates the way Funderup Jensen celebrates difference and deviance as important factors for more caring and livable futures: supposed imperfections do not make you less valuable. More so, she reveals art as itself a realm permeated by norms and ideology. She is indifferent to how you would recreate someone’s avatar “correctly”. This disobedience is a strategy that allows her to craft her own ecology of survival – as an artist just as much as a private person.

With *No Exit Prior to Orientation*, Funderup Jensen has developed her own vocabulary of caring. Shifting perspectives, realizing our interdependencies, and rejecting truths and norms are as much part of her caring language as is embracing difference. She invites us into her story, makes us witness the way she perceives the world. She wants us to watch, listen, and dwell in her memory. And so, she makes us care. Conceiving of our interdependency as an inevitable given, she does not need our consent. On the contrary, she blurs the lines between the dependent and independent, between care given and care received and, instead, highlights care as a more cyclical process of give and take. Line offers us the opportunity to collectively probe care as a self-organized, communal practice, where neoliberalism and white patriarchy fail or, rather, are unwilling to facilitate sustainable networks of mutual support.

1. The Care Collective, *The Care Manifesto: The Politics of Interdependence* (London: Verso, 2020), p. 4.

2. Ibid., p. 30.



No Exit Prior to Orientation

ISBN: 978-87-94311-03-8
EAN: 978879431038

FOREWORD

the healthcare institution, Findrup Jensen creates not only an important institutional critique, but also provides us with insights from universally human scenes that invite us to reflect on our own truths.

In 2021, O—Overgaden launched a series of new, monographic publications in relation to our solo

exhibitions. In its essence, this series focuses on new voices in the Danish art scene and on elevating these into a broader conversation and a larger followership.

Each edition in the series is published both in print – with a special, grand fold-out poster as its cover – and as a free-to-download PDF version on O—Overgaden's website.

The series of publications has been made possible through generous support from the Augustinus Foundation for which we are extremely grateful.

We also wish to thank Becker-Fonden, the Danish Arts Foundation, William Demant Fonden, the Danish National Bank's Jubilæumsfond, Den Hjemstærkede Rosencronnske Stiftelse, and the Visual Arts Council in Copenhagen for their support of the exhibition. A particular warm thank you to curator Frederikke Spertling who, in her essay on Findrup Jensen's work, holds up a critical mirror to the neoliberal care of our present day. Thanks also to O—Overgaden's in-house editor Nanna Friis who has been in conversation with Line about the system's devastating peering of reality and who has also edited this publication in close collaboration with our graphic designers from fanfar, César Rogers and Miguel Hervas Gómez. As always, heartfelt thanks to the entire team at O—Overgaden who, in collaboration with Line, have curated, constructed, and mediated the exhibition. And the biggest thank you, of course, goes to Line Findrup Jensen herself, especially for her courage to create an exhibition this personal, humorous, and unconsentimental, and also for contributing to the important conversation about young people's mental health today.

Aufje Lepoure Ravn,
Interim Director, O—Overgaden

With the exhibition *No Exit Prior to Orientation*, Danish artist and game designer Line Findrup Jensen takes her own psychiatric hospitalization as her point of departure.

Rather than a personal story about illness, the exhibition distances itself from the artist in order to investigate the systems and authoritarian positions that we grant an objective truth value. By working with virtual reality and animations, among other things, Findrup Jensen dislocates the notion of reality and activates a participating audience in the aim of renegotiating the "true story".

With a light blue vinyl floor, pale yellow walls, and the mandatory waiting room plants, we step inside *Ward 801*, a total installation that is both a physical simulation of hospital architecture and a virtual recollection of Findrup Jensen's memory of the ward. By wearing the VR glasses, visitors are invited to step inside Findrup Jensen's memory and "play" her stay at the ward by walking around the hospital and meeting staff and patients in different situations.

The other work in the exhibition *What If I Am Not An Ubermensch?* in which the animated faces of ten healthcare workers appear on large screens. As a polyphonic choir of diagnosing voices, they read in turns from Findrup Jensen's medical record with the viewer positioned in "the hot seat", encircled by scrutinizing gazes. This work questions the truth value of the medical record and points to the difficult relationship between healthcare systems and the vulnerable patient. Who owns the story of illness: hospital or patient? And where is the personal, porous memory when faced with the power of the diagnosed? With her combination of playful, interactive game elements and absurd accounts from

Line Findrup Jensen
No Exit Prior to Orientation
Exhibition period: 02.04.2022 – 22.05.2022

O—OVERGADEN
Overgaden neden vandet 17, 1414 København K,
overgaden.org



