

Producent
Anette Andersson, Artikel 31

Curator
Mats Bigert

Texter
Anette Andersson, introduktion
Mats Bigert, konstverken

Medverkande konstnärer
Bigert&Bergström
Candice Breitz
Simon Hejldens
Goran Kaijfos
Nina Katchadourian
Lundahl&Seitl
Ebba Matz
Kevin Schmidt
Lars Siltberg
David Österberg

Projektrum
Leif Brodersen

Teknisk konsult
Lars Hässler

Utställningstekniker
Jens Lind

Utställningsassistenter
Kristofer Hedberg
Igor Holtermann

urSinnen bläckfisk
Tomas Robefelt

Grafisk design
Momentumity

Tryck
TMG Sthlm, 2014

Ett speciellt och stort tack till
Panasonic, Kvadrat, Babydjungeln.se
KTH – Lotten Jungmar & Elisabeth Norebäck

FÄRGFABRIKEN



urSinnen

Är det möjligt att göra en konstutställning för både spädbarn och vuxna? Och i så fall varför göra en konstutställning för spädbarn som ännu inte intellektuellt kan relatera till begreppet konst? Barn saknar konventioner för att tolka konst så hur förhåller de sig till verken och miljön? Ibland kanske våra vuxna föreställningar står i vägen för vår egen konstupplevelse. Kan barnets sinnlighet och kroppslighet öppna nya dörrar för oss, och skapa förutsättningar för en gemensam upplevelse?

Spädbarnet närmar sig tillvaron utan till synes rationella mål eller tillvägagångsätt. Med lek, lust och nyfikenhet som drivkraft tar hon sig an sitt nya universum genom att blixtnabbt skanna av omgivningen och spegla sig själv i sina upptäckter. Barnets tillvägagångsätt att begripliggöra sin nya värld kan jämföras med konstnärens och forskarens lust att utforska hittills okänd terräng där visioner och hypoteser uttröttligt provas mot verkligheten om och om igen.

De senaste rönen inom internationell hjärnforskning pekar också på att människans förmågor till kreativitet och improvisation grundläggs redan i spädbarnsåldern. Ett litet barns hjärna utvecklas oerhört snabbt de första levnadsåren och det neurala nätverk som gror under denna period gör barnet extremt receptivt för olika uttryck såsom färg, ljus, ljud, form och symboler. Barnets kapacitet att förutsättningslöst ta in stora mängder information från alla håll och omsätta den till användbara färdigheter kan därmed vara långt större jämfört med motsvarande förmåga hos vuxna.

Forskningen stöder också uppfattningen att det lilla barnet faktiskt har ett mycket stort utbyte av en konstupplevelse. Att möta konstnärliga uttryck i tidig ålder verkar kunna vidga våra normer och därmed förmågan att förstå vilka möjligheter som ligger utanför det vi redan vet. Ytterst handlar det alltså om vår förmåga till kreativitet och improvisation, det fundament på vilket all utveckling vilar. Det är teman och frågeställningar som prövats i diskussioner, möten och experiment under en treårig period på Färgfabriken. Processen har varit undersökande och dynamisk. Den har inkluderat konstnärer, arkitekter, forskare, filosofer och många andra. Vi tackar alla som bidragit med erfarenheter, kunskap och idéer.

Utställningens övergripande form av slingrande tentakler uppstod när vi såg en bild av ett för tidigt fött barn som kramar om en liten virkad bläckfisk. Det visar sig att barn lätt trasslar in sig i alla slangar och blir stressade när de sätts tillbaka. En pappa råkade ha med sig en virkad bläckfisk som han gav sitt barn. När hon fick hålla dess navelsträngsliknande tentakler blev hennes hjärtfrekvens jämnare och hon fick bättre syresättning. Nyheten resulterade i en storm av virkade bläckfiskar som skickades till landets neonatalavdelningar.

Bläckfisken är totalt olik oss människor med sina åtta armar, nio hjärnor och tre hjärtan. Dess förmåga att anpassa sig till den yttre miljön och kamouflera sig med olika färger kan användas som analogier till hur vi människor närmar oss världen - för att förstå och leva i den. Navet i urSinnen har tre hjärtan; emotioner, etik och estetik. Människan skapar konst. Vi berättar historier och vi tänker om oss själva. Utställningen urSinnen handlar om detta gemensamma mänskliga.

urSinnen är en grupputställning på Färgfabriken i samarbete med Artikel 31 och med stöd av Allmänna arvsfonden.



Factum Tremblay

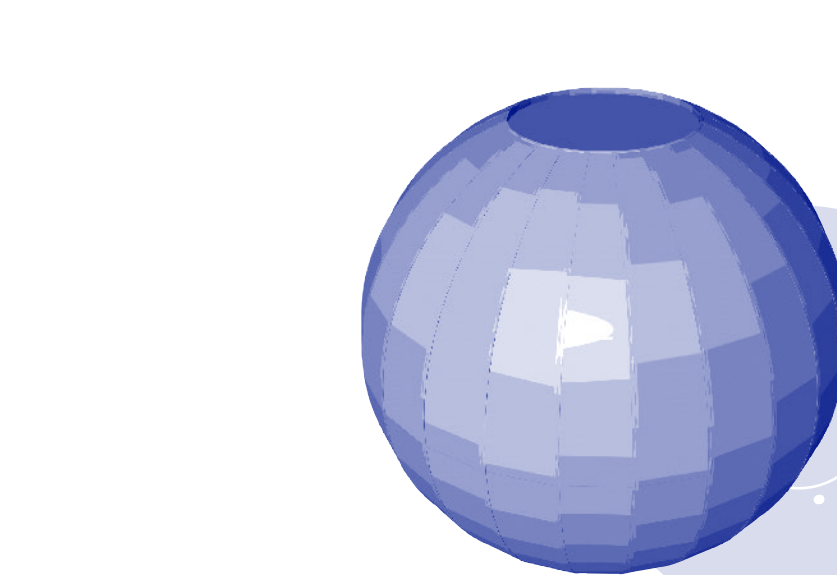
Candice Breitz är en sydafrikansk videokonstnär som bor och arbetar i Berlin. Hon har gjort en mängd uppmärksammade videoinstallationer internationellt som berör teman kring identitet och grupptillhörighet.

Till urSinnen har vi valt att presentera en del av videoverket "Factum" från 2009. Det visar de kanadensiska enägstvillingarna Natalyn och Jocey Tremblay sida vid sida när de djupintervjuas i en stereoskopisk videoinstallation. Candice Breitz korsklipper mellan dem och fram växer en fascinerande bild av två människors sammanflätning. Det uppstår en diskussion tvillingarna emellan där frågor om sexualitet, nationalitet, arv och miljö debatteras. Successivt utvecklas en berättelse om hur vår egen person skulpteras i samspel med och genom speglingar av den andre.

En viktig upptäckt inom neurovetenskapen de senaste tjugo åren är spegel-neuronerna. Dessa neuroner, som befinner sig i Brocas hjärnregion, gör det möjligt för oss att uppleva våra medmänniskors känslotillstånd. Vi kan känna empati med någons situation även om vi inte själva är drabbade. Känslor smittar. Enkla exempel är de då vi gäspar när andra gäspar eller ler ofrivilligt när en annan person skrattar. Denna förmåga till spegling och känsla av djup samhörighet är ett fundament för vår mänsklighet. Och för spädbarnet är dessa neuroner extremt aktiva i livets begynnelse. När barnet tittar på sin mor kan man se hur ansiktsuttryck och sinnesstämningar skiftar i symbios med mammans. Barnet tror sig fortfarande sitta ihop med henne och hennes känslor är bebisens känslor. Till skillnad från det ensamma barnet, som så småningom inser att det är en egen individ, upplever tvillingen ofta denna union genom hela livet.

Därför är det intressant att titta på "Factum Tremblay" med tanken på spegelneuroner i bakhuvudet. Tvillingarnas visuella dubbling i de två plasmaskärmarna förstärker dessutom tematiken kring hur deras liv formulerats genom en konstant reflektion av varandra. De två systrarnas samtal om deras gemensamma liv är djupt sympatiskt. Candice klipptekniska montage­metod tillför något nytt till en lång tradition av visuell intervuteknik.

För den allra minsta bebis­en som ser filmen kommer Natalie och Joceys mimik, gestik och snabba replikskiften att förtrolla. För filmens kvalitet sträcker sig bortom det språkliga och öppnar en portal in i spegelneurone­rnas upplysta rum.



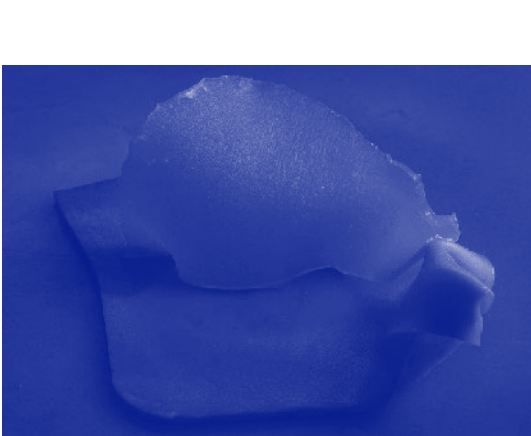
Training Prosthetic Silicone

Lars Siltberg

Lars Siltberg är en svensk konstnär som bland annat intresserar sig för kroppens utveckling i en teknologisk omvärld. Centralt i hans videoarbeten är mötet mellan drömmar om en ny värld och teknikens eller kroppens eventuella väg dit. Dessa samband påverkar synen på oss själva samt påminner oss om hur vi ständigt transformeras till något nytt, bortom det vi för tillfället uppfattar som mänskligt.

I videoverket " Training Prosthetic Silicone" som projiceras i utställningens avslutande projektrum, vecklas en ström av nya livsformer ut. En grön hud­liknande massa rör sig, växer och vrids. Den befinner sig i en påtaglig utvecklingsfas. Åt vilket håll eller riktning är svårt att bestämma. Det enda som inte förändras är dess gröna färg. Den intensiva nyansen mellan grönt och gult är de mänskliga hudfärgernas komplementfärg och används därför inom digital filmproduktion som s.k. chroma key färg för special effekter inom film, tv och fotografi. Green screen tekniken används för friläggning av aktörer ur bakgrunder eller tvärtom och bilderna kan digitalt alterneras eller kombineras med fotografiska eller datorgenererade bilder.

Människan separeras så från det artificiellt konstruerade och blir en rest som till slut själv kanske retuscheras bort av ett musklick. Våra barn växer upp i en samtid genomlyst av datorernas förmåga att kalkylera och skapa konstgjord intelligens. Men än så länge har vi inte lyckats skapa biologiskt liv enligt de klassiska definitioner som finns. Magkänslan säger dock att framtiden inte ligger allt för avlägsen, när biologiska enheter i form av självförsörjande organismer odlas i tankar, drivs genom fotosyntes och är rakt igenom gröna.



Det förlorade Arkadien

Ebba Matz

Det nyfödda barnets reflex att suga och smaka på allt det första levnads­året liknar bläckfiskens sätt att närma sig världen. Tentaklernas sugkoppar används inte bara som händer och fötter utan även som smaklökar där den sensibla informationen ger djuret en bild av dess omvärld. Bläckfisken undersöker omgivningen genom att kombinera sina olika sinnen till nya metasinnen. Hos människan skulle man kunna kalla nyfikenheten för ett sådant metasinne, där en mix av olika lustfyllda instinkter är aktiverade för att skapa ett sug mot det okända – det som vi inte riktigt kan förklara och därför bara måste undersöka. I urSinnen är en av ambitionerna att skapa ett sådant baksug som instinktivt drar besökarna in i olika upplevelser.

I den svenska konstnären Ebba Matz installation "Det förlorade Arkadien", sker detta bokstavligen när besökarna inte kan låta bli att krypa in under den trattformade paviljongen av rött segel och vitt fallskärms­tyg som hänger ner genom konsthallens hela höjd. Besökaren fångas här i en taktil sugkopp och får finna sig i att bli smakad och känd på, samt undersökt av konstverket självt. Konstutställningen blir här ett levande system i vilken besökarna ingår likt spottas besökaren åter ut till utställning­en, transformerade och pånyttfödda med sitt nyfikna sugbehov stillat.

Ebba Matz är en svensk konstnär bosatt och verksam i Stockholm. Hon har arbetat mycket med storskaliga offentliga skulpturer samt installationer som undersöker gränsen mellan det personliga och det publika. Hur den hinna som konstituerar vårt själv även fungerar som ett semipermeabelt membran genom vilken olika impulser släpps in och ut och andra reflekteras. I Ebbas arbeten är konsten inte bara en projektyta utan även en scen på vilken vi rör oss och med vars hjälp vi kan orientera oss i världen.



Batysfären

Goran Kajfes, David Österberg

Goran Kajfes och David Österberg är två svenska musiker som via ett stort nätverk och musikalisk experimentanda arbetar med en mängd olika uttryck. Under de två senaste åren har de arbetat på en interaktiv ljudinstallation som till utställningen urSinnen materialiserats i form av en batysfär. Det är en klotformad metalltank besläktad med de ubåtar som bl.a Jacques Cousteau använde sig av för att dyka ner i djuphavsgravarna, de få platser på jorden som fortfarande är outforskade.

"Batysfären" balanserar på en av den bläckfiskformade gummimattans tentakelspetsar. Som om den blivit uppdragen på land av en stor Kraken, det mytiska havsmonster som sades kunna sänka skepp. En ofrivillig uppstigning som liknar vår egen födelse där kroppen plötsligt dras upp ur en 9 månader lång akvatisk tillvaro. Vi kippar efter andan och skriker ut vårt missnöje med att ha blivit berövade denna bekväma tillvaro som fosterlivet utgjorde. Under det första levnadsåret stannar dock vårt medvetande kvar i det holistiska havet där gränsen för vad som är jag och världen inte ännu är formulerad. Det är först vid 15-18 månaders ålder som självmedvetandet får syn på sig själv där det poppar upp på en spegelblank havsyta. Många av oss ägnar sen en livstid åt att försöka återvända till det ursprungliga stadiet där vi mer liknade amfibier än landkrabbor.

I Kajfes och Österbergs installation får besökarna möjligheten att återvända till dessa primala regioner. Med hjälp av vridreglage och rattar i "Batysfärens" inre kan man öppna sjuktankarna och genom en interaktiv resa av ljud, gå till botten med sig själv.



Livstrådar

Till urSinnen har vi bjudit in en grupp äldre människor att medverka genom att virka en speciellt utformad bläckfisk. De kommer att arbeta dagligen med att producera bläckfiskar och under utställningens gång kommer det att växa fram en ö av dessa garnamfibier. Bläckfiskarna blir så en koppling mellan ålderns två ytterligheter. Ett utsträckt handarbete som ringlar sin tråd från livets sköra begynnelse till föreställningen om att vi till slut går i barndom och återvänder till gå.

Det vore fint om framtiden relaterade till bläckfiskarna som vi förhåller oss till kuvösen, den teknologi som vid 1900-talets början decimerade barnadödligheten i ett kast. Kuvösen är fortfarande en förutsättning för de för tidigt födda barnens utveckling, men bläckfisken är ett välkommet komplement – en färgglad alien som står i skarp kontrast till det maskinella livsupprätthållande systemet. Den virkade lilla mollusken som barnet trasslar in sig i blir så en tydlig analogi till hur viktig konsten i alla dess former är för vår direkta överlevnad.

EDM House

Kevin Schmidt

Längst in i utställningsrummet på Färgfabriken ligger ett mörkt grått hus i skugga. En av tentaklerna letar sig fram till dess dörröppning genom vilken besökarna kan gå in i en videoinstallation av den kanadensiska konstnären Kevin Schmidt.

Hans verk "EDM-House" från 2012 är en videoprojektion som visar ett öde hus på gränsen till en skog. Under de tre månader som Kevin spenderade i huset, byggde han om det till en programmerbar ljusinstallation. Filmen visar huset i skymningen då det blinkar och pulserar i takt med ett elektroniskt rytmiskt dans­spår. En mental boning överväxt av ett teknologiskt nätverk vars flimmer drar besökarna till sig likt insekter som svärmar kring lampan en mörk sommarnatt.

Husets pulserande regnbågsblixtar liknar en hjärnforskares experiment med att injicera fluorescerande protein i mushjärnor för att studera okända neurologiska kopplingar. Synapser och axoner, kemiska substanser och elektricitet är hjärnans maskineri, som ger upphov till lysande tankar och idéer. Hur vårt medvetande uppstår och hur vi kan avbilda detta är frågor som Kevins installation huserar.

Eller är det en Vitreledonella som tagit huset i besittning? En åttaarmad glasbläckfisk med självlysande kropp som skjutit sig ut från Marianergravens djup och hamnat på taket. Eller är videoverket kanske en visualisering av det nyfödda barnets hjärna som inte förmår att sortera sina intryck i sinneskategorier utan upplever världen i ett synestetiskt fyrverkeri utan filter?

Kevin Schmidts tidigare verk har även denna möjlighet till mångtydiga läsningar då han ofta arbetar med att skapa mutationer av populärkultur, teknologi och den omgivande naturen. För närvarande är Kevin Schmidt bosatt och verksam i Braunschweig, Tyskland.



Baby POV

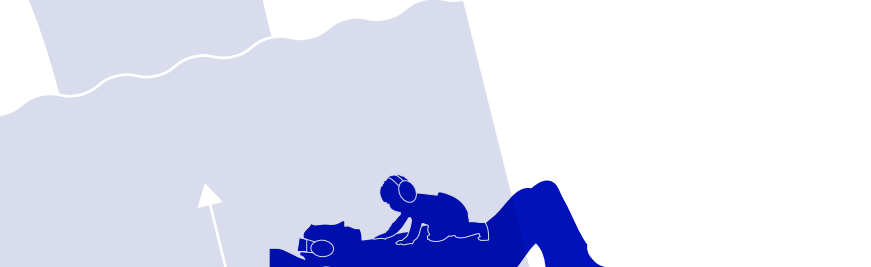
Nina Katchadourian

Genom historien har olika motstridiga idéer presenterats kring hur det lilla barnets inre landskap kan se ut. Ofta har dessa lagts fram som oemotsagda sanningar och spektrumet av tankar har rört sig från att barnet föds ont och måste civiliseras till att det gör sin entré i världen likt en Tabula rasa, en tom tavla, på vilken livets upplevelser skriver in sig med krita. Dagens epigenetiska forskning visar att vissa upplevelser i livet kan föras vidare med våra arvsanlag.

Dessa korta exempel visar att synen på barnet, eller hur vi väljer att se på våra barn är direkt kopplat till samtidens föreställningar och vetenskapliga idéer.

I den amerikanska konstnärinnan Nina Katchadourians värld får bilder och fenomen nya betydelser då de kopplas ihop på oväntade sätt. Till urSinnen har Nina arbetat med ett nytt verk som hänger i utställningens nav, det centrala rum som lånat sin form av bläckfiskens tre hjärtan. Där kan besökarna lägga sig på det mjuka golvet och beskåda "Baby POV", en stor hängande mobil bestående av en serie runda fotografier i olika storlekar. Fotografierna är extrema närbilder av olika spädbarns ögon. Ninas utgångspunkt var tanken på hur barnet måste uppleva sin egen situation, där i vaggan, när det tittar upp mot en massa vuxna blickar samt hängande plast i form av hjärta mobiler, idag även kallade "spädbarnsgym". Hon har därför vänt på perspektiven och skapat ett verk som får oss att se på barnet så som det ser på oss.

Vad som framträder är en trädkrona av blickar där olika känslor och reflektioner i barnens ögon skapar ett flödesschema av associationer. I någon av pupillerna skymtar man föräldrarnas skuggor, eller delar av de leksaker som Nina använt för att distrahera bebis­en. Och emotionerna strålar ut från ögonen likt lanternor, både glädje, sorg, upphetsning och oro. Konstnären berättar hur hon under arbetet med bilderna blev överraskad av resultatet, hur olika ögonen visade sig bli; vissa liknade mer havslevande varelser, som en val eller en bläckfisk, än människor. Andra ögon verkade tillhöra en gammal människa trots att barnet endast var 3 månader gammalt.



Farkost

Lundahl & Seilt

Vår förmåga att föreställa oss något annat än just det vi har framför oss är en viktig del av det som gör oss till människor, och kanske även det som mest skiljer oss från andra djur. Att fantasin, eller hjärnans kapacitet att stimulera sig själv, är en fundamental betydelse för vår överlevnad är ett oomtvistat faktum. Det är en förmåga som vi föds med som vi utvecklar och kan träna upp. Forskning visar att spädbarn som får stimulans och mänsklig anknytning har lättare att utveckla de känslspröt som är så viktiga för den mänskliga inre föreställningsförmågan.

Lundahl & Seilts installation "Farkost" kan ses som ett laboratorium för detta resonemang där besökarna bereds en upplevelse som i mångt och mycket skapas av deras egna inre sensationer. Genom att lägga besökarna i horisontellt läge löser konstnärerna även upp en gräns för hur vi klassiskt förhåller oss till konstens rum. Här kan både spädbarn och vuxna människor möta konsten på ett likvärdigt plan då de sakta skjuts genom mörkret, och föds in i utställningen.

Passagen formar utställningens första tentakel där bläckfiskens svarta bläck försämker resenärrna i desorienterande mörker. Resan går genom kroppens egna inre landskap likväl som ut i rymden. Och under resans gång kan farkosten upplevas både som livmoder och rymdkapsel.

De svenska konstnärerna Lundahl och Seilt har framförallt arbetat med vandringar genom olika institutioner där platsens själ förändrats genom ljud, röster och berättelser. Besökarna blir ofta ledda med ögonbindlar eller genom mörker, och upplever sig teleporterade till ett annat rum.



Water Color Lamp

Simon Heijdens

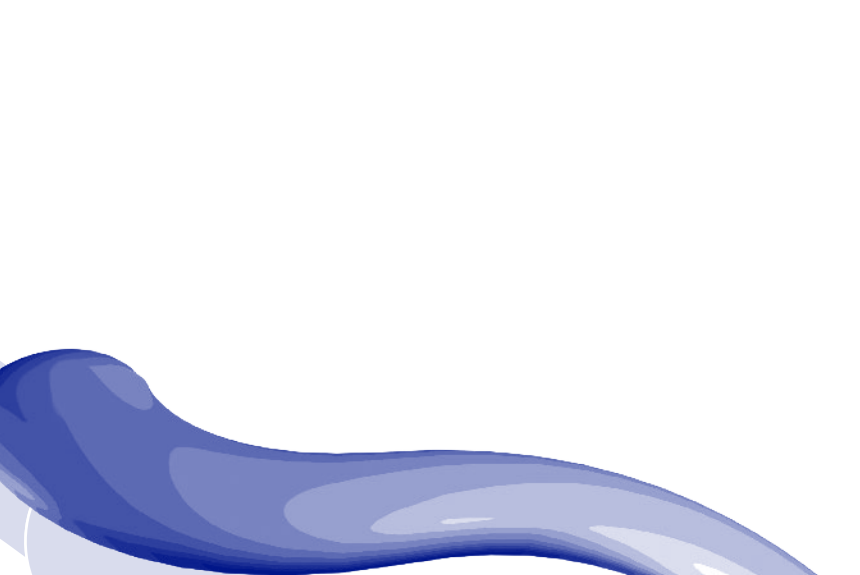
Simon Heijdens är en holländsk designer och konstnär som är bosatt och verksam i England. Han har blivit mycket uppmärksam­ad internationellt för sina kinetiska och interaktiva ljusskulpturer och projektioner. Till urSinnen har Simon valt att vidarutveckla verket "Water Color Lamp" som här presenteras som en droppformad solitär.

Likt bläckfiskens allseende öga (det enda djur som kan uppfatta sin omvärld i 360°) svävar Simons Water Color Lamp över en tentakels utskott där det sprider sitt färgade ljus. Verket utgörs av en glasbehållare fylld med vätska i vilken en ljustråle oförklarligt tecknar och faller ut färg. Som om en bläckdropp­e släppts i ett glas med vatten.

För ett litet barn är världen en magisk plats där det till synes abstrakta eller oförklarliga får egensinniga betydelser. Detta reflekterar en av våra mest betydelsefulla egenskaper, den att vi är väldigt bra på att uttyda mönster. Vi tenderar att se bilder och former i de mest kaotiska av röror, vilket i sin tur speglar vår hjärnas natur av inte gilla ordning. Vi kan bara inte låta bli att skapa "mening", även i det till synes helt meningslösa. Och för barnet är denna egenskap en förbryllande kapacitet då det inte ännu lärt sig att rationalisera dessa intryck. Därför känslan av magi, av att mycket av det som vi upplever tidigt i livet framstår som besjäl­at eller av övernaturlig karaktär.

Som vuxen lär man sig att acceptera förklaringar av de oförklarliga. Som t.ex. när man försöker förklara högre dimensioner genom att jämföra den tvådimensionella skuggan av en frukt med frukten själv, då den utgör en tredimensionell skugga av en högre dimension. Liksom denna sinnesutvidgande och förbryllande förklaring expanderar Simons skulptur rummet genom de skuggor som vätskans rörliga färger sprider i rummet. Lampan blir ett reverserat öga där ljuset som vanligtvis punkterar pupillen här istället färdas ut ur linsen och målar en fluid bild i glaskroppens mitt.

Simon arbetar i en tradition av konstnärer, vetenskapsmän och designers som med teknikens nya möjligheter finner nya vägar att representera vår värld. Vi får inte glömma att den magiska laternan, zoetropen, dioramat eller Étienne-Jules Mareys kronofotografier var den tidens hetaste medier. När vi idag förundras över Oculus Rift eller Google Glass bör vi komma ihåg att placera dessa nya visualiseringsmetoder på en historisk tidslinje där minst lika fascinerande optiska teknologier tidigare har sopat manegen.



The Wave

Bigert&Bergström

Bigert & Bergström är två svenska konstnärer som samarbetat under snart 30 år. De har gjort en mängd olika typer av konstprojekt men framförallt arbetat med skulpturala installationer där flera sinnen aktiveras simultant. Till urSinnen har B&B, i samarbete med Elisabeth Norebäck och Lotten Jungmar från KTH i Stockholm, utvecklat en rörlig skulptur som är en direkt fysisk förlängning av en av utställningens tentakler. "The Wave" är en taktil skulptur som besökarna kan sitta eller ligga på. Genom den avlånga, svängda formen strömmar en vågrörelse som fingerar känslan av att man befinner sig på ett levande föremål eller ute till havs.

Forskning har visat att ett riktigt litet barn inte alltid gör skillnad på en robot eller en levande varelse. Om till exempel en robotkanin skadas framför ögonen på det lilla barnet kan det framkalla samma emotionella reaktioner som om det vore ett levande djur som behandlades illa. Liknande reaktioner har registrerats hos gamla människor, ofta med demenssjukdomar, som när de fått klappa en robotiserad säl blivit lugnade.

Frågan är inte om maskinen, eller konsten för den delen, skall ersätta mänsklig kontakt och beröring, utan hur vi kan utveckla dessa komplement till intressanta föremål och situationer.

Bigert & Bergströms "The Wave" blir så en plattform där besökarna fysiskt kan kommunicera med konsten. För vad är kommunikation om inte vägformer genom olika medier? Luft, vatten och jord, alla material transporterar de vågor. Till och med våra nervimpulser, när vi stryker någons hud eller klappar en hund, kan klassificeras som vågformer eller svängningar i elektriska fält. Och för det minsta barnet är denna taktila kommunikation livsviktig. Till skillnad från bläckfiskens förmåga att kunna låta en avkapad tentakel växa ut på nytt, har ett barn som saknat taktil anknytning i livets startskede betydligt svårare att få sina skadade känslspröt att veckla ut sig igen.