

Tack till / *Thanks to:*
Goethe-Institut Schweden
Björn Wurmbach, Drone Dancing
Alexander Levy, Berlin
Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin
Konstnärerna / *The Artists*
Björn Norberg, Curator

Produktion / *Production:*
Färgfabriken
Sebastian Peña
Basker Bygg

Formgivning / *Design:*
Lina Josefina Lindqvist

Korrektur / *Proofreading:*
Sandrina Cerda, Emelie Appelsved
& Olivia Nordell



BETWEEN REALITIES

Naturligtvis är det svårt att till fullo förstå och beskriva vad digitaliseringen av våra liv och samhället i stort egentligen kommer att betyda. Det är lika lätt att bli hänförd och dras med av de möjligheter som en ständigt uppkopplad värld erbjuder, som det är att se de praktiska och filosofiska problem som uppstår. Är det möjligt att påstå att digitaliseringen förändrar vår perception och att vi därmed upplever världen genom ett bedrägligt filter som förstärker, förminsakar och förvränger? Om så är fallet, vad innebär det?

Tekniken hjälper oss att göra mer och se mer av världen men hinner vi ens uppleva detta? Vi kan hålla kontakten med allt fler människor på distans. Samtidigt blir våra privatliv alltmer offentliga, och när det privata och offentliga blandas vädrar nättrollen blod. Anonyma påhopp och "fake news" är nya, eller åtminstone mer vanliga, inslag i mediaplådan. Det är helt okontroversiellt att hävda att vårt sätt att kommunicera har förändrats, men ännu är det för tidigt för att det ska vara möjligt att se i hur pass hög grad utvecklingen kommer att påverka vår syn på demokrati och inte minst på oss själva och vår omvärld. En sak verkar dock klar – vi befinner oss någonstans mitt emellan de digitala och de gamla fysiska världarna. Allt tyder på att dessa snabbt håller på att blandas samman till en.

Naturally, it is difficult to fully grasp and portray what digitalization will mean for our lives and societies. The constantly connected world creates exciting possibilities as well as practical and philosophical challenges. Is it accurate to say that digitalization alters our perception and that we thus experience the world through a deceptive filter that amplifies, reduces and ultimately distorts? If so, what does that mean?

Technology may help us to do and see more of the world, but perhaps it also entails that we have less time to actually experience it. Also, there are issues in terms of mass communication and security, when private information is made public and the private and public spheres are mixed "trolls" thrive. Anonymous haters, online harassment and fake news are all relatively new media phenomena, and it is still uncertain how these might affect our understanding of democracy, free speech, ourselves and the world we live in. We appear to be in between two dimensions, the digital and the physical one – and the two are seemingly morphing into one.

/ Björn Norberg, curator / *Curator*

Anna Uddenberg

Journey of Self Discovery, 2016
Glasfiber, vattenharts, vindjacka, syntethår, färg, Crocs, tyg, selfiepinne, gummi-band, altanmöbel, väggdekal
Fiberglass, Aqua-Resin, wind jacket, synthetic hair, paint, Crocs, fabric, selfie stick, rubber string, terrace puf, wall tattoo

Tack till / *Courtesy of* Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin

I verket *Journey of Self Discovery* tar Anna Uddenberg (f. 1982) upp frågor kring kommersialism, konsumtion, feminism, kroppsfixering, identitet och hur vi skapar vår självbild. Mobiltelefonens kamera spelar en viktig roll när vi skapar den bild av oss själva som vi vill att omvärlden ska se, där "selfien" är ett av de vanligaste motiven på sociala medier. Kameran är ett verktyg som vi använder för att undersöka oss själva i jakten på identitet och bekräftelse.

The work *Journey of Self Discovery* by Anna Uddenberg (b. 1982), revolves around themes such as commercialism, consumption, feminism, body fixation, identity and the creation of the self-image. The smartphone camera is a crucial tool in the creation of the image of ourselves that we wish to project, where the "selfie" is one of the most common motifs in social media. Here, the camera is used to portray our bodies, often as a means to achieve social affirmation and acceptance.



Journey of Self Discovery, Anna Uddenberg.

Drone Dancing på Färgfabriken

Drone Dancing är ett mångfacetterat konstprojekt som utforskar vad det kan komma att innebära att vara människa år 2047. Den tekniska utvecklingen går snabbare och snabbare, vilket innebär både otroliga möjligheter och problem. Hur kommer våra liv att påverkas av denna utveckling? Syftet med *Drone Dancing* är att fler människor ska delta i diskussionen om hur framtiden bör se ut med hjälp av konst och andra konstnärliga uttryck.

Projektet är skapat av Björn Wurmbach med stöd från Kulturbryggan och Goethe-Institut Schweden. I samarbete med Färgfabriken börjar *Drone Dancing* med två utställningar under 2018, *Drone Visions* (31/8-6/9), ett självorganiserat utställningsevenemang och *Between Realities*, en gruppställning under ledning av Björn Norberg.

Drone Dancing at Färgfabriken

Drone Dancing is a multi-format social art event exploring what it will mean to be human in the year 2047. The ever-accelerating development of technology offers incredible opportunities, but also raises concerns. How will this development affect our lives? The aim of *Drone Dancing* is for more people to engage in the discussion of what the future ought to look like, through the use of art and various artistic expressions.

The project is created by Björn Wurmbach with support from Kulturbryggan and Goethe-Institut Schweden. In collaboration with Färgfabriken, *Drone Dancing* starts off with two exhibitions in 2018 – *Drone Visions* (31/8-6/9), a "self-curated" exhibition event and *Between Realities*, a group exhibition curated by Björn Norberg.

Mer om Drone Dancing / More about Drone Dancing:
<https://www.dronedancing.vision>

Introduktion

Färgfabriken har sedan starten 1995 arbetat experimentellt och med ett öppet sinne för vad som kan beskrivas som digital konst och nya medier. Flödet av terminologi och uttryck är stort och det är svårt att greppa alla trender och konstnärliga strategier. Utställningen *Between Realities* är ett uppriktigt försök att, i måttlig skala, skapa en överblick och ge en glimt av denna utveckling. I utställningen deltar fem samtida konstnärer som genom olika metoder fokuserar på vad det är att vara människa i en snabbt föränderlig värld, där tekniken ständigt förändras och påverkar våra beteenden och uppfattningar av vår existens.

Utställningen *Between Realities* är ett samarbete mellan Färgfabriken och Goethe-Institut Schweden; och är en "spin-off" på projektet *Drone Dancing*.

Ett varmt tack till alla konstnärer och curator Björn Norberg.

/ Joachim Granit, konstnärlig och kreativ ledare på Färgfabriken

Introduction

Since its opening in 1995, Färgfabriken has worked experimentally and with an open mind to the field of digital art and new media. The flow of terminology is constant and it is hard to keep up with all of the upcoming trends and artistic strategies in this field. The exhibition *Between Realities* is therefore a sincere attempt, on a moderate scale, to give the audience an overview and a glimpse of this development. Five contemporary artists participate in the exhibition and, in different ways, focus upon what it entails to be human in a rapidly changing world, where technology is perpetually altering our behaviours and perceptions of our existence.

The exhibition *Between Realities* is a collaboration between Färgfabriken and Goethe-Institut Schweden; and is a spin-off from the project *Drone Dancing*.

A warm thank you to all of the participating artists and Curator Björn Norberg.

/ Joachim Granit, Artistic and Creative Director of Färgfabriken

BETWEEN REALITIES

31/8-2/12 2018

Anna Uddenberg
Wendy McMurdo
Katja Novitskova
Julius von Bismarck
Jacob Kirkegaard

BETWEEN
REALITIES

FÄRGFABRIKEN

FÄRGFABRIKEN • LUVHOLMSBRINKEN 1 • 117 43 STOCKHOLM
+46 (0) 8-645-07-07 • WWW.FARGFABRIKEN.SE



Wendy McMurdo

Indeterminate Objects (Classrooms), 2017
Projicerat fotografi med digital animation
Projected photograph with digital animation

Indeterminate Objects (Chatroom), 2018
Loopad animation
Looped animation

Wendy McMurdo (f. 1962) har i flera av sina projekt intresserat sig för frågor kring datorer, barn och utbildning. McMurdo har besökt skolor och studerat hur barn använder datorer och särskilt hur de spelar dataspel. Hur påverkas barnen av spelandet och att de tillbringar så mycket tid i virtuella världar, såsom *Minecraft*?

I projektet *Indeterminate Objects (Classrooms)* undersöker konstnären hur digitala visualiseringar är närvarande i barnens vardag. McMurdo har fotograferat klassrum i en skola med klassiska, viktorianska miljöer och sedan lagt till diverse digitala animationer.

I det mindre verket *Indeterminate Objects (Chatroom)* har hon kopierat konversationer från kommentarsfältet i *Minecraft* och frikopplat dem från spelet. Chatten skapar ytterligare ett lager till det som händer i spelet och länkar samman spelarna, fiktionen och det virtuella.

Wendy McMurdo (b. 1962) has in many of her projects focused upon questions that deal with computers, children and education. McMurdo has visited schools and studied how pupils use computers and especially how they play computer games. How will the fact that children today spend a significant portion of their time in virtual worlds, such as *Minecraft*, affect them?

In the project *Indeterminate Objects (Classrooms)*, the artist investigates the presence of digital visualizations in the daily life of children. McMurdo has photographed classrooms with classic, Victorian interiors and then added digital animations to them.

In *Indeterminate Objects (Chatroom)*, she has extracted conversations from chatrooms in the computer game *Minecraft*. The chat adds another layer to the actions in the game and links the players, the fiction and the virtual together.

Indeterminate Objects (Classrooms), Wendy McMurdo.

Katja Novitskova

Mamaroo (smoldering brain, green bugs), 2018
Elektronisk babygunga, robotinsekter, plastslangar, laser, epoxylera, digitalprint, polyuretanharts, aluminium
Electronic baby swing, robotic bugs, plastic hose, lasers, epoxy clay, digital print, polyurethane resin, aluminium folding stand

Mars Potential (marabou), 2015
Digitalt tryck på två lager av aluminium, skärmdisplay
Digital print on two layers of aluminium, cut-out display

Tack till / Courtesy of Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin

Katja Novitskova (f. 1984) tycks i verket *Mamaroo (smoldering brain, green bugs)* berätta om en värld där robotar och cyborger har ersatt människan. Den större roboten har tagit sig an små robotkryp och ser efter dem med kärlek och omtanke.

Novitskova rör sig i en högteknologisk värld där det finns spår av såväl en teknikfascination som en dystopisk föräning om vad utvecklingen inom den artificiella intelligensen kan innebära. Eller kanske inte: Om maskinen tar över efter människan och om planeten då blir en bättre plats för allt övrigt liv och om dessa nya varelser lever lyckligt, vad är det då som säger att den världen skulle vara en sämre plats att leva i? Det är möjligt att människan går en dystor framtid till mötes, men det innebär inte nödvändigtvis världens undergång. Dessutom finns det kanske en möjlighet, som verket *Mars Potential (marabou)* antyder, att livet kan fortsätta på andra planeter om Jorden inte längre är något alternativ.

In *Mamaroo (smoldering brain, green bugs)*, Katja Novitskova (b. 1984) seems to tell us about a world where robots and cyborgs have replaced humans. The larger robot is nursing small robotic bugs with tender love and care.

Novitskova works within a high-tech aesthetics. In her works, the viewer can find both a fascination for technology and a dystopian foreboding of where the development within artificial intelligence might lead. Or in a less dystopian way of putting it: if humans are replaced by machines and if planet Earth then becomes a better place for all other living beings, and if the creatures that populate Earth live happy lives - the future might mean the end of humanity, but not necessarily the end of the world. This may be the future where the work *Mars Potential (marabou)* belongs, where other planets might be an option if Earth is not anymore.



Mamaroo (smoldering brain, green bugs), Katja Novitskova.



Stigma, Jacob Kirkegaard.

Jacob Kirkegaard

Stigma, 2014
Videoloop och inspelade ljud, 33 minuter
Field recording and video footage, looped, 33 minutes

Jacob Kirkegaard (f. 1975) deltar med videoverket *Stigma*, inspelat på fyra olika platser runt Fukushima, efter den stora kärnkraftsolyckan som inträffade 2011.

Stigma inställer sig delvis i en konstnärlig tradition av naturskildringar, men verket består av flera lager och rör sig mellan dimensioner. Med hjälp av känsliga mikrofoner har Kirkegaard spelat in ljud som människan annars inte kan höra utan förstärkning. Ljuden förändrar upplevelsen av landskapet och öppnar upp för nya tolkningar. Eftersom verket är inspelat i Fukushima är det lätt att dra paralleller till den radioaktiva strålningen, som hela tiden finns där men som inte syns med blotta ögat. *Stigma* öppnar också upp en diskussion om hur civilisation, natur och mänskliga förhåller sig till varandra.

Jacob Kirkegaard (b. 1975) participates with the video work *Stigma*, recorded at four different sites nearby Fukushima, after the nuclear disaster in 2011.

Stigma partly follows an artistic tradition of nature descriptions, but is multi-layered and moves in between dimensions. With the help of highly sensitive microphones, Kirkegaard has recorded sounds that you cannot hear with the human ear. The sounds change the perception and experience of the landscape and open up for new interpretations. Since the piece was recorded in Fukushima, it is easy to draw connections between the soundtrack and the radioactivity. The radiation is always there but it cannot be seen with the naked eye. *Stigma* also prompts a discussion on the relationship between civilization, nature and humanity.

Julius von Bismarck

Unfall am Mittelpunkt Deutschlands #1, 2013
Fotografi / Photograph

Tack till / Courtesy of Alexander Levy, Berlin

I Tysklands geografiska mittpunkt finns ett träd planterat, en lind. En morgon i april, 2013 rapporterades en olycka. En svart VW Golf hade kraschat in i trädet. Polisen var konfunderad. Det syntes inga spår fram till trädet som indikerade varifrån bilen hade kommit. Till sist stod det klart att bilen måste ha krockat någon annanstans och sedan lyfts till platsen.

Olyckan var arrangerad av konstnären Julius von Bismarck (f. 1983). Med både humor och list utmanar han invanda sätt att se och förstå bilder och omvärlden. I *Unfall am Mittelpunkt Deutschlands #1* planterar von Bismarck en fiktion och konceptuell idé som sedan letar sig in i lokala medier och polisrapporter och blir en del av verkligheten, en metod som konstnären frekvent använder sig av.

In the geographical centre of Germany there is a linden tree marking the location. One morning in April 2013, an accident was reported. A black VW Golf had crashed into the tree. The accident confused the police. There were no traces in the surrounding landscape that indicated where the car had come from. Finally, after some detective work, it became clear that the car must have crashed somewhere else and had then been transported to the site.

The accident was arranged by the artist Julius von Bismarck (b. 1983). With humour and wit, he challenges our perception and understanding of images and reality. In *Unfall am Mittelpunkt Deutschlands #1*, he plants a fiction that sneaks into media and police reports to become a part of reality; a method frequently used by the artist.



Unfall am Mittelpunkt Deutschlands #1, Julius von Bismarck.