

# Lærerveiledning *INFORMATION (Today)*

**explore heaven now**



Kjære lærere,

Vi er glade for å kunne sende dere lærerveiledningen til *INFORMATION (Today)*, som åpnet den 4. februar. Veiledningen består av to deler. *Del 1* introduserer utstillingen og 9 utvalgte kunstnere, av de i alt 16 kunstnerne i utstillingen. *Del 2* beskriver hvordan et skolebesøk på museet kan legges opp, samt ulike oppgaver som kan løses i enten for- eller etterarbeid, og som er knyttet til problemstillinger kunstnerne i utstillingen tar opp. Utstillingen gir et godt utgangspunkt for å reflektere rundt digital samhandling og muligheter og utfordringer med ny teknologi. Det kan velges mellom en eller flere av oppgavene og de kan tilpasses de ulike alderstrinnene i grunnskole og videregående skole.

Vi er alltid tilgjengelige for å svare på spørsmål. Kontakt gjerne formidlingskoordinator Marianne Reve på e-post [m.reve@afmuseum.no](mailto:m.reve@afmuseum.no) dersom du lurer på noe.

Med hilsen,  
Astrup Fearnley Museet



Tobias Kaspar, *No Logo (Nike, Sunset)*, 2020 (Utsnitt)

## Del 1 Om utstillingen

Gruppeutstillingen *INFORMATION (Today)* er et uformelt svar til utstillingen *INFORMATION* som ble holdt ved Museum of Modern Art i New York i 1970. MoMA-utstillingen, kuratert av Kynaston L. McShine, ble til i en tid da data- og kommunikasjonsteknologien plutselig skjøt fart – en periode som allerede i sin samtid fikk merkelappen «informasjonsalderen». Femti år senere inneholder *INFORMATION (Today)* arbeider av seksten kunstnere fra ulike deler av verden. De er alle født etter den eksplosive informasjonsspredningen som ga støtet til MoMA-utstillingen i 1970. Kunstnerne i dagens utstilling jobber innenfor mange ulike medier og representerer et stort oppbud av kunstneriske posisjoner. Begrepet informasjon utgjør en underliggende tematikk for alle verkene som vises, enten det dreier seg om å utforske kommunikasjonsteknologi, overvåking, datasystemer eller finansspekulasjon.

*INFORMATION (Today)* bryter imidlertid med den forestillingen de fleste har av kunst som tar for seg dette temaet – det som er blitt kalt post-internetkunst – og som ofte knyttes til en nøytral og faktabasert samling av svart-hvite dokumenter, eller til utstillinger hvor det summer av høyteknologiske, datakontrollerte tekniske finesser. *INFORMATION (Today)* er leken, fargerik og oppslukende, men den er også forskningstung, vitebegjærlig og materielt kompleks. Betrachteren møter et tilsynelatende motsetningsfullt utvalg av så vel materielle som immaterielle kunstverk. Felles for dem alle er at de tar for seg vår grunnleggende informasjonsavhengighet.

### OM UTVALGTE KUNSTNERE

En rekke sperringer i krom stenger veien for de besøkende når de går inn i hovedsalen. *Riddles (Jaws)* (2017–2021) av **MARGUERITE HUMEAU** henter sitt utgangspunkt i sfinksen, fabeldyret som vokter templer og pyramider i det gamle Egypt, men her er den gjenskapt som en hel hær av identiske voktere. Formalt sett minner den skulpturelle metainstallasjonen om de aggressive sikkerhetsbarrierene vi kjenner fra dagens flyplasser, avsperringer som vekselvis har som funksjon å blokkere, guide, regulere og kontrollere. Humeaus sperringer er utstyrt med «øyne» som lyser (ser du nøye etter, ser du at «regnbuehinnen» deres viser ladeikonet som kommer på dataskjermer når de er i ferd med å laste ned noe) og utstøter med ujevne mellomrom lyder, noe som får disse teknologiske objektene til å framstå som merkelig levende. De er forbundet og «kommuniserer» med hverandre uten å avsløre hva som gir støtet til den sporadiske, men febrilske klikkingen og hamringen.

**NORA TURATO** utforsker språkets ustadighet. Hun oversetter informasjon som hun hver dag plukker opp fra reklame, samtaler og ulike artikler til et visuelt programmeringsspråk som hun bruker i videoer, installasjoner, artist books, veggmalerier og performancer. Turatos veggmaleri, som er laget spesielt for denne utstillingen, dekker hele bakveggen i den store salen i Astrup Fearnley Museet. Det fargerike, dynamiske designet avbrytes av ordene: «explore heaven now» – utforsk himmelen nå. Ordene er hentet fra en skandinavisk reklamekampanje, avkortet og satt inn i en ny kontekst. Kunstneren setter her fingeren på hvordan markedsføring påvirker oss forbrukere og hvordan den får oss til å vakle. Med andre ord hvordan vi mottar og ledes av en uavbrutt flom av ord, slagord og informasjon. Her møter dette språket en gjengivelse som ble konstruert ved hjelp av 4D-programvare og trekker veksler på naturlovene av hensyn til design. Tyngdekraft, styrke og volum reduseres til et statisk bilde som intereagerer direkte med rommets arkitektur.

**LAURA OWENS'** malerier henvender seg direkte til oss: «Er det noe du lurer på?». Spørsmålet stilles på en gul post-it-lapp, illusjonistisk malt som et trompe l'oeil. Nederst på lappen står det et telefonnummer. Send en SMS med spørsmålet ditt! Owens' malerier med sine innlagte telefoniske henvisninger, gir noen ganger klare svar, mens de andre ganger svarer helt på siden, og i stedet kommer med wikipedia-aktig informasjon om norsk historie eller en beskrivelse av et annet verk i utstillingen. De kan i så måte minne om den frustrerende opplevelsen det er å snakke med «smarte» applikasjoner og robocall-systemer, som Siri og Alexa. Men hva skjer hvis du ikke stiller Owens' malerier spørsmål i det hele tatt, og i stedet studerer det eksplisitte samspillet mellom det analoge og digitale? De pastose malingslagene synes å si «Se på meg! Jeg er malt med maling!», samtidig deler de lerretet med en mengde prikker som minner om digitale piksler der den karakteristiske slagskyggen vi kjenner fra designprogrammer gir en illusjon av at flere lag ligger utenpå hverandre. Owens arbeider agerer en type verk som ikke er redd for maleriets konvensjoner, og som både ærer og vanærer dem.

**TOBIAS KASPARs** malerier presenterer en leken holdning til maleritradisjonen. Temaet her er merkevarenes logojag, og hos Kaspar kan «merkevaren» gjerne være kunstneren selv. I ett arbeid er navnet Tobias Kaspar gjentatt over hele lerretet, i et annet er Nikes gjenkjennelige visj-logo lagt over et tradisjonelt solnedgangsmotiv. Et todelt maleri «udødeliggjør» et populært nettshoppingsted. I en tid da logoen er blitt synonym med konsensus-estetikkens mål om å øke masseforbruket og derved høyne profitten, blir Kaspars behandling av sitt eget navn som merkevare en kommentar til kunstens kommersialisering og kravet om at kunstnere skal produsere lett gjenkjennelige varer.



Simon Denny, *Remainder 2*, 2019. Photo Nick Ash (10) (Utsnitt)

**SIMON DENNYs** to skulpturer, *Remainder 1* og *Remainder 2* (2020), står og ruver som egyptiske sarkofager. De er hyllet inn i Margaret Thatchers sjal som kunstneren har kjøpt på auksjon. Formen på skulpturene er hentet fra Patagonias soveposer (tekno-nerdens

foretrukne varemerke) og fylt med brukte klær funnet rundt Silicon Valley. Slik skaper Denny en forbindelse mellom den tidligere britiske statsministerens nyliberale politikk og den enorme kløften mellom de som er privilegerte og de som ikke er det. I følge Denny var det Thatchers økonomiske og sosiale politikk som la grunnlaget for den globale dot-com-industrien som er kjernen i Silicon Valleys makt. Skulpturene blir en skamløs materiell manifestasjon av makt, finans, teknologi og de bakenforliggende, styrende kreftene. Samtidig har de også en relasjon til Dennys immaterielle bidrag til utstillingen da den ble presentert i Basel, *Economist Chart NFT* (med Moritz Schularick, Historical House Prices, Aggregate Trends) (2021). Her samarbeidet Denny med en økonom og reproduserte et frapperende diagram over økningen i boligpriser, og gjenga det som en digital «meme», attestert ved hjelp av et såkalt «non-fungible token» (NFT)

Konseptkunsten fra 1960- og 70-tallet hadde en forkjærlighet for kartotekkort, statistiske diagrammer og arkiveringssystemer, og blir gjerne beskrevet som en «administrasjonsetetikk». **IMA-ABASI OKON** tar denne estetikken bokstavelig, og har laget en installasjon bestående av en modulramme og takplater. Installasjonen avdekker administrasjonens arkitektur, og viser fram det som visuelt kjennetegner steder hvor dokumenter stemples og arkiveres, hvor byråkratiet opprettholdes og feires. Installasjonen, med den nådeløst omstendelige tittelen, henger bokstavelig talt i luften, den er en undertrykkende struktur som holdes på plass av et komplekst men fornuftig virvar av kabler og krokar. Om vi lenge har tenkt at makt utøves via u håndgripelige nettverk av overvåking og tvang, antyder Okon at den heller er å finne i de håndfaste byråkratiske strukturene hvor informasjon sirkulerer og prosesseres, og hun viser oss en side ved denne arkitekturen som vi vanligvis ikke ser, nemlig oversiden.



Installation view, *INFORMATION (Today)* © Astrup Fearnley Museet, 2022. Photo: Christian Øen

I installasjonen *Eclogue for [in]HABITABILITY*, 2017-2019, tar **SONDRA PERRY** for seg tvangsforflytningen av et lokalsamfunn bestående av selveiende svarte borgere, fra Seneca Village, det som i dag er Central Park i New York, I sentrum for skulpturen er en avdanket skovlgravemaskin, og på tre skjermer plassert rundt den viser Perry videoer som undersøker forbindelsen mellom geologi og kolonialisme – forskyvninger i jordskorpen og forskyvninger i eiendomsretten. Gravemaskinen framstår her som et levende vesen som selv reflekterer over hvordan den er blitt brukt i tidens løp. Perry refererer til geografen Kathryn Yusoffs skrifter om den geologiske



epoken som går under betegnelsen antropocen, og som angir perioden fra vår menneskelige sivilisasjon fikk tydelig innvirkning på jordas geologi og økosystem. Yusoff hevder at selve faget geologi er rotfestet i kolonialismens og slaveriets utvinningsøkonomi.

Hva er et navn? Søk etter «American Artist» på hvilken som helst søkemotor. Listen av treff er lang, men lite presis, og det er ikke gitt at du finner det du leter etter. Kunstneren **AMERICAN ARTIST** er kanskje best kjent for å ha gjennomført et juridisk navneskifte, slik at alle nettsøk etter vedkommende gir treff ikke bare på denne kunstneren, men også på en mer anonym karakter – en amerikansk kunstner. Skulpturen *Veillance Caliper (Annotated)* (2021) ble laget spesielt for denne utstillingen og har en røff ytre ramme i tre, som omslutter noe som ser ut som et slags presisjonsmåleinstrument. På trerammen er det tagget og spraymalt ord og påstander knyttet til overvåking, inspirert både av Simone Browne og av overvåkingsens innvirkning på livet til svarte i USA. Resultatet er et irrasjonelt redskap laget for å måle det umålelige, nemlig hvordan overvåkingsregimene

brukes mot svarte borgere, og hvilke muligheter som ligger i såkalt «sousveillance» («undervåking», eller overvåking nedenfra), hvor de få mektige øverst i samfunnet betraktes av de mange avmektige nederst, som en slags motvekt.

Bruk og kast på den ene siden, og usikkerhet og sannsynlighet på den andre – er sentrale elementer for å få senkapitalismen til å fungere, og det er dette **GABRIEL KURI**s skulptur *In Balance of the Invisible and the Foreseeable* (2014) består av. Fargerike, runde skiver slanger seg gjennom rommet; skivene er i ulike knallfarger og både farge og form henspiller på kredittkortloger som Mastercard, Maestro og Cirrus. Elementene lener seg på hverandre. Under og mellom dem er det stukket inn soveposer for å støtte opp. Et av de formale spørsmålene skulpturen stiller, nemlig hvordan man kan opprettholde strukturell balanse, knyttes her både formalt og figurativt sammen med eiendomsbooms overdimensjonerte låneopptak og den påfølgende krisen da folk mistet huset og endte opp som hjemløse.



## Del 2 Skolebesøk

Astrup Fearnley Museet ønsker alle elever velkommen til utstillingen *INFORMATION (Today)*!

Vi tilbyr gratis omvisninger i utstillingen

kl. 11:00, 12:00 og 13:00

tirsdag – fredag.

Skriv til omvisning@afmuseet.no for å bestille tidspunkt.

Som et supplement til omvisningen kan elevene gjennomføre et før- og etterarbeid i klassen. Utstillingen gir et godt utgangspunkt for å reflektere rundt digital samhandling og muligheter og utfordringer med ny teknologi. Elevene oppfordres videre til å søke informasjon om dagsaktuelle temaer og reflektere rundt problemstillinger knyttet til identitet, forbrukerkultur, personvern, økonomi og levekår, eller spørsmål om makt og frihet. Utstillingen gir et allsidig innblikk i forskjellige visuelle uttrykk og materialer. Språk, tekst og kommunikasjon står også sentralt for flere av kunstnerne. Oppgavene kan brukes tverrfaglig da de vektlegger å utvikle grunnleggende ferdigheter, kritisk tenkning og kreativitet, men eksemplene ovenfor passer spesielt inn i læreplaner i kunst og håndverk, samfunnsfag og norsk. Forarbeid er kun ment som forslag og læreren står fritt til å tilpasse materialet til egen klasse.

## Forarbeid i klassen

- 1) Diskuter hva informasjon er og hvordan det påvirker livene våre.
- 2) Intervju en voksen om hvordan han/hun skaffet seg informasjon til skoleoppgaver i sin barndoms-/ungdomstid. Skriv en kort tekst om hvordan det er ulikt fra måten du henter informasjon på.
- 3) Søk på nettet etter ett eller flere av disse ordene: Maleri, skulptur, installasjon, konseptkunst, logo, sfinks, Margaret Thatcher, American Artist. Lag en PowerPoint om det du fant ut.
- 4) Halvparten av klassen søker opp utstillingen med navnet *INFORMATION* fra 1970, den andre halvparten søker opp utstillingen som heter *INFORMATION (Today)*. Lag PowerPoints med tekst og bilder. Presenter i klassen og diskuter hvordan utstillingene belyser informasjonssamfunnet i 1970 og informasjonssamfunnet i dag.

## Temaer i utstillingen

Museets engasjerte og kunnskapsrike omvisere tilpasser omvisningen til gruppen. Temaene nedenfor er mulige innfallsvinkler i omvisningen og oppgavene er forslag til etterarbeid på skolen.

### FORSKNING OG FANTASI



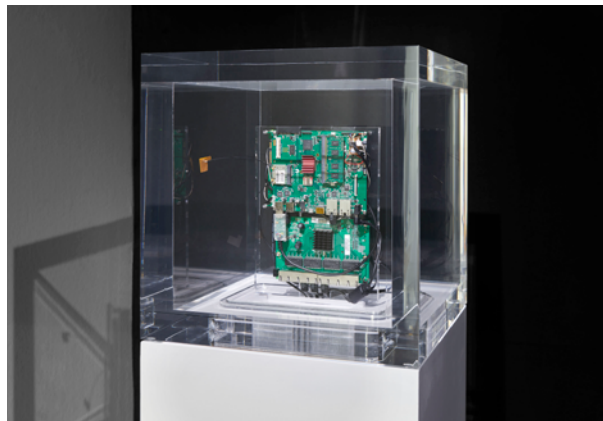
Flere kunstnere baserer arbeidet sitt i stor grad på forskning. Noen skaper kunstverk som er sterkt inspirert av forfattere eller vitenskapsfolk som kan mye om et emne, mens andre kunstnere forsker videre på et tema i samarbeid med spesialister.

Kunstneren Marguerite Humeau kaller seg Indiana Jones i Googles tidsalder og starter sine kunstprosesser med grundige undersøkelser og spørsmålet *hva om?* Ofte er dette knyttet til prehistoriske vesener eller skikkelser, som f.eks. hva om Kleopatra levde i dag, hvordan ville stemmen hennes ha hørt ut? I samarbeid med arkeologer, historikere eller spesialister innen bl.a. kunstig intelligens undersøker hun fortiden og skaper spekulative svar i form av lyd, væsker eller skulpturelle fremstillinger. I utstillingen *INFORMATION (Today)* undrer hun seg over hvordan fabeldyret sfinksen, som vokter templer og pyramider i det gamle Egypt, hadde sett ut hvis det fantes i dag.

### → Etterarbeid i klassen

- 1) Hvis du ikke allerede har søkt opp informasjon om sfinksen, kan du gjøre det først. Hvordan skulle din sfinks ha sett ut? Tegn eller bygg en skapning eller konstruksjon som vokter huset ditt. Kan også gjennomføres i Minecraft.
- 2) Velg et objekt, det kan f.eks. være et klesplagg eller en bruksgjenstand. Finn all den informasjonen du kan om gjenstanden, hva brukes den til? Hvilke(t) materiale er den laget av? Finn ut mest mulig om materialet, hvor finnes det, eller hva er det satt sammen av? Hvilke bruksområder har materialet. Presenter forskningen din i klassen.
- 3) Presenter, med utgangspunkt i utstillingen, et dagsaktuelt tema som en eller flere av kunstnerne arbeider med. Bruk tekst og bilder og presenter som veggavis eller PowerPoint.

### DIGITALISERING OG NY TEKNOLOGI (SPESIELT FOR UNGDOMSTRINN OG VIDEREGÅENDE)



Trevor Paglen, *Autonomy Cube*, 2015. Photo: Philipp Hänger, Kunsthall Basel

Flere kunstnere i utstillingen utforsker begrepet informasjon gjennom kommunikasjonsteknologi, overvåking, datasystemer eller finansspekulasjon. Undersøkelsene varierer fra forskning og produksjon ved hjelp av digitale hjelpemidler, til skulpturer som problematiserer overvåking, til arbeider der det teknologiske eller digitale er en del av det estetiske uttrykket.

→ Etterarbeid i klassen

- 1) Diskuter hva dere tenker på når dere hører ordet overvåking.
- 2) Skriv en kort tekst (på norsk eller annet språk) om hvordan teknologi og digitalisering har påvirket hverdagen din under pandemien.
- 3) Før digital dagbok: Reflekter over hvilke digitale spor du legger igjen, hva slags informasjon du gir fra deg når du bruker pc, mobil eller andre nettbaserte enheter?
- 4) Del klassen i to. Halvparten får i oppgave å lete frem informasjon om hvilke utfordringer og baksider som finnes ved digitale spor. Den andre halvparten skal begrunne fordeler og muligheter ved å gi fra seg denne typen elektronisk informasjon.
- 5) Lag en teknologisk skulptur. Flere av kunstnerne i utstillingen arbeider med skulptur og teknologi og uttrykkene er svært forskjellige. Hvordan skulle din skulptur sett ut? Tegn eller konstruer.
- 6) Sondra Perry gir minigraveren i sitt verk en slags personlighet. Hverdagen vår fylles opp av flere og flere automatiserte hjelpemidler, som robotstøvsugere, robotgressklippere, og andre. Tenk deg at du er en robot/automatisk maskin, lag en tegneserie fra ditt automatiske liv.

Her finnes det mye informasjon om temaet:  
Digitale spor | ungdomsskole/VGS (dubestemmer.no)

### IDENTITET



American Artist, *Veillance Caliper (Annotated)*, 2021. Photo Philipp Hänger, Kunsthall Basel

Har du tenkt over hva som definerer din identitet? Er det navnet ditt, kjønn, hudfarge, språket du snakker, klærne du går i, eller noe annet som sier noe om hvem du er? Kunstneren American Artist er mest kjent for å ha gjort et juridisk navnebytte, til nettopp American Artist. Kunstneren Simon Denny kombinerer Margaret Thatchers halstørklær med merket Patagonia, og utforsker på denne måten hva klær og klesmerker symboliserer. Tobias Kaspar går enda lenger i undersøkelsen i hvilken betydning merkevarer har og kan ha, og gjør sitt eget navn om til en merkevare. Gjennom logoer er en merkevare eller et firmas identitet lett gjenkjennelig. Gabriel Kuri bruker logoen til bl.a. MasterCard som utgangspunkt for et skulpturelt arbeid.

→ Etterarbeid i klassen

- 1) Søk opp American Artist på nett, hvilke treff får du? Presenter noe av informasjonen for hverandre i klassen. Hva tror dere er grunnen til at kunstneren valgte å bytte navn til American Artist.
- 2) Hvis du var en merkevare, hvordan skulle din logo sett ut? Oppgaven kan løses kreativt, eller som en forklarende tekst.
- 3) Bearbeid en logo og skap et nytt uttrykk! Med inspirasjon fra kunstnerne Tobias Kaspar eller Gabriel Kuri kan du lage et todimensjonalt eller tredimensjonalt kunstverk med utgangspunkt i en logo. Du kan f.eks. klippe ut en logo fra magasiner og reklame og lage en kolasj der logoen settes inn i en helt ny sammenheng. Eller du kan finne former i materialer som papp eller tekstil, eller sette sammen gjenstander som sammen danner en skulpturell variant av en logo.



TEKST OG SPRÅK



Laura Owens, *Untitled [SMS +41 79 807 86 34]*, 2021 © Laura Owens. Courtesy the artist; Sadie Coles HQ, London; and Galerie Gisela Capitain, Cologne

Fokuset på tekst og språk står sentralt innenfor sjangeren konseptkunst, en kunstform der ideen bak verket fremstår som viktigere enn utførelsen. Konseptkunsten har sine røtter i 60- og 70-tallet og var en fremtredende kunstretning i den opprinnelige **INFORMATION**-utstillingen på MoMA i 1970.

I **INFORMATION (Today)** interesserer flere av kunstnerne seg for tekst og språk, men med svært forskjellige uttrykk. Kunstnerne Laura Owens og Nora Turato spiller på forholdet mellom tekst/språk og det fysiske maleriet. Kommunikasjon handler ikke bare om ord, men også om på hvilken måte noe blir sagt, eller hvilken sammenheng en tekst inngår i. Ima-Abasi Okons verk har ofte laaange titler, og bruker tegnsetting aktivt. Denne måten å bruke språk på påvirker nærmest betrakteren fysisk. Hva skjer med oss når vi leser slike lange titler?

→ Etterarbeid i klassen

1) **Dramaøvelse:** Læreren velger en setning. Elevene skal finne flest mulige forskjellige måter å si en setning på, bruk stemmen aktivt, høyt/lavt/sint, forsiktig. Hva skjer med setningen når den kommuniseres på forskjellige måter?

2) **Intervju et kunstverk:** Hvis et kunstverk kunne prate hva tror du det ville sagt?

Gå sammen to og to. Velg et kunstverk (fra en bok, fra nett etc.), ha bildet av kunstverket foran dere. Den ene intervjuer kunstverket, den andre er kunstverkets stemme og lager svar. Oppgaven kan gjennomføres muntlig eller skriftlig.

3) **Lag din egen kunstbok.** Stifte sammen ark og mal på sidene.

Klipp ut bokstaver fra aviser og magasiner og lim det på tegningene/maleriene. La deg inspirere av Laura Owens som maler på mange forskjellige måter i ett og samme maleri, utforsk forskjellige måter å bruke penselen på, eller se hva som skjer når utvalgte ord eller setninger settes sammen med maleriet.