

Christoffer Birkkjær & Duarte Filipe  
*Even*

07.04 – 27.05 2018



CV

Christoffer Birkkjær (f. 1986) er uddannet fotograf og har en bachelor fra Skolen for Visuel Kommunikation i Haderslev. Han har arbejdet med interaktive installationer produceret til blandt andet Nobel Museum i Dubai, Experimentarium i Hellerup og Skovgård Museet i Viborg.

Duarte Filipe (f. 1984) er uddannet fra Gerrit Rietveld Academie i Amsterdam og har udstillet i Lissabon, Düsseldorf, Amsterdam og København.

ARRANGEMENTER

Torsdag d. 26. april kl. 18.30-19.30

KONCERT: *KOPENHAGEN LAPTOP ORCHESTRA*

I forbindelse med udstillingen vil den elektroniske musikgruppe *Kopenhagen Laptop Orchestra* opføre en koncert, der interagerer med installationen og smelter lyd- og billedside sammen.

Onsdag d. 16. maj kl. 18-19

PRÆSENTATION: *INSTALLATIONSKUNST*

Denne aften vil Anne Ring Petersen, lektor i Kunsthistorie på Københavns Universitet, anlægge et perspektiverende blik på udstillingens installatoriske greb. I sin præsentation giver hun en introduktion til installationskunstens generelle karakteristika og herunder tværæstetiske overlap mellem medier, beskuerinvolvering og genrens brud med en traditionel distanceret kunstbetragtning.

TAK TIL

Christoffer Birkkjær & Duarte Filipe vil gerne takke Snedkeriet Håndkraft, Rune Elias, Christoffer Kildahl, André Daniel Christensen, Thea Sparvath, Aske Astrup, Catarina Castel-Branco, Carlos Filipe, Kamila Banasik, Santino Santillana Gamarra og Sabine Kongsted.

Billede: Christoffer Birkkjær & Duarte Filipe, *Even*, 2017.  
3D-rendering og detalje fra tegning.

Denne udstillingsfolder kan downloades fra: [overgaden.org](http://overgaden.org)

Udstillingen er støttet af:



Overgaden er støttet af Statens Kunstfond og Det Obelske Familiefond

**OVERGADEN.**

Institut for Samtidskunst, Overgaden neden Vandet 17, 1414 København K, [overgaden.org](http://overgaden.org), +45 32577273

*Skæringspunkter – En samtale med  
Christoffer Birkkjær & Duarte Filipe*

Af Alexander Clausen

ALEXANDER CLAUSEN: Jeres udstilling på Overgaden er baseret på et længere samarbejde, så indledningsvist vil jeg gerne spørge jer: Hvordan og ikke mindst hvorfor besluttede I at arbejde sammen?

CHRISTOFFER BIRKJÆR: Vores samarbejde begyndte som en ret intens dialog, der startede for omkring to år siden, da jeg var i Portugal for at besøge Duarte. Det var oprindeligt en helt generel samtale om, hvad tegning og maleri som analoge kunstformer er og ikke er i forhold til digital gengivelse i realtid, som jeg arbejdede med på det tidspunkt. Snakken startede med Duarte som repræsentant for den analoge position i diskussionen og mig som den digitale, men ikke fordi vi ville afgøre, hvilken af de to der er bedst. Vi ville derimod lære af hinanden og afsøge de to kunstneriske felters iboende muligheder for at finde ud af, hvor langt vi kunne gå i forsøget på at supplere hinanden. De to medier har visse ligheder, som virkede interessante at afsøge såsom perspektiv, dybde og kontrast, men der er meget forskellige måder at gå til det på. Jo mere vi snakkede om det analoge og det digitale, desto klarere blev det, at det ikke handlede om de to som separate entiteter, men om at finde en form for middelvej.

DUARTE FILIPE: Ja. Jeg tror, vi så det som et nyt terræn – i hvert fald for os. Fordi tegning og maleri altid er afhængige af en overflade for at kunne tage form, har jeg tit tænkt på, hvorvidt det var muligt at "befri" tegningen. Spørgsmålet om, hvordan man ekstraherer den fra papirets todimensionelle flade, har derfor været en af mine primære motivationskilder i forhold til at samarbejde med Christoffer om denne udstilling.

AC: Inden vi dykker dybere ned i konceptet, vil I så sige et par ord om jeres respektive baggrunde?

DF: Jeg har studeret klassisk tegning og maleri og har været igennem hele repertoiret af traditionelle teknikker og genrer såsom chiaroscuro, grisaille, stilleben osv. Det har været en meget værdifuld læringsproces i den forstand, at jeg har fået et fundament for at kunne videreudvikle en mere fri og konceptuel arbejdsform.

CB: Min baggrund er i interaktivt design. De seneste år har jeg afprøvet mange forskellige ting i forhold til at blande det digitale og analoge, og det har primært været baseret på en interesse i, hvordan input fra den fysiske verden kan interagere med den digitale sfære. Da vores diskussioner begyndte, havde jeg

arbejdet meget med shader-kodning – en meget hurtig form for computerprogrammering, som gør dig i stand til at programmere noget og eksekvere det i realtid, så man ikke behøver at have skabt en rendering på forhånd. Det er også det værktøj, jeg har brugt til udstillingen, og uden det ville vores samarbejde ikke have været muligt.

AC: I har nævnt, at noget af det vigtigste for jer i den kollaborative proces har været at finde frem til og udvikle et fælles sprog for at kunne slå bro over den kløft, som traditionelt adskiller det analoge og digitale medie. Kan I fortælle mere om jeres tilgang til denne udfordring, og hvordan det kommer til udtryk i udstillingen?

CB: Et af projektets centrale aspekter er at fortælle historien om det, vi kalder "abstraktionen", hvor med vi mener den fælles forståelse, som opstod gennem vores dialog. Og den naturlige konklusion var at forsøge at konkretisere vores tanker, hvilket er grunden til, at vi skabte det her værktøj, som har gjort os i stand til at mediere konceptet. På den ene side er værktøjet den faktiske anvendelse af den shader-kodning, der konverterer tegningens analoge kontrast til digital dybde. Dermed er det softwaren, som inviterer det analoge ind i den digitale sfære. Men på den anden side har vi forsøgt at anskue det som en form for loop, fordi shader-kodningen blev udviklet samtidigt med tegningen, og de er derfor produkter af hinanden. Når visualiseringens dybde blev ændret i shadern, blev der også ændret i tegningen for at opnå det ønskede resultat. I den forstand var værktøjet altid baseret på en udveksling. Man kan selvfølgelig placere vores respektive felter, kodning og tegning, i forskellige lejre, men det vigtigste i dette projekt er netop, at de anvendes til gensidigt at udtrykke hinanden.

DF: Ja, det er spørgsmålet om, hvordan man bliver en kunsthåndværker med to hoveder og fire arme, men kun to ben. Der udsprang altid nye idéer og emner af vores samtaler, og alle de nye input samt Christoffers sans for at finde nye perspektiver var meget udfordrende. Dialogen gjorde mig helt svimmel, og hver gang jeg gik offline, eller vi stoppede med at snakke, indså jeg, at der var et nyt og bredere rum i tegningen, hvori jeg kunne navigere. Det digitale styrede tegningen under dette projekt, men samtidig styrede tegningen det digitale, som førte de to en samtale. Det var spændende at nå til et punkt, hvor man ikke behøvede at være kunsthåndværker, fordi tegningen nærmest allerede var der. Jeg skulle bare give den form, men derudover spil-

lede jeg en ubetydelig rolle. Det føltes, som om tegningen var blevet sat fri. Det var en meget frigørende oplevelse af at tegne og gav mig følelsen af at svæve gennem luften, hvilket på en måde betød, at dualiteten opløste sig i et hele. Ét enkelt værktøj, som styres af to personer. Med Christoffers implementeringer opdagede jeg, at de enkelte udsnit af min tegning ikke bare bestod af kontraster, sort og hvid, men at de faktisk blev omdannet til dale, floder, bjerge eller bakker. Jeg indså, at jeg ikke tegnede og så på fra oven og så at sige dominerede tegningen, for med værktøjet var tegningen både over mig og under mig på samme tid – og det har været en hel ny oplevelse for mig. Som Christoffer allerede har nævnt, har idéen om udveksling været afgørende for arbejdet med udstillingen, og det, vi håber at opnå, er at fremføre nogle af idéerne og udpege nye territorier, som udfordrer de traditionelle afgrænsninger. Med denne ambition har det været essentielt at give vores tanker en fysisk form, en krop, som man kan relatere til. På den ene side stopper enhver idé med at være idé, når den materialiserer sig, men på den anden side er den nødt til at materialisere sig for at kunne udfordre og stille spørgsmål til eksisterende strukturer.

AC: Hvis vi kigger på udstillingens koreografi og materialisering, har I valgt at kombinere en klassisk museal præsentation med et black box-scenarie. Hvilke tanker har I om denne kontrast?

FD: Ja, i udstillingens første rum besluttede vi at vise tegningen på en hvid væg. På den måde bliver publikum fra start introduceret til installationens centrale motiv, som fremstår ret abstrakt på tegningen, men ændrer sig radikalt i det næste rum, hvor du helt bogstaveligt er inde i tegningen. Altså, wow, jeg er ikke bare beskuer i klassisk forstand, men en del af værket, selvom jeg måske ikke ønsker at være det. Selvfølgelig er der en vej ud, men der er ingen vej tilbage, når man først er der, hvis det giver mening. Med udstillingens koreografi og samspillet mellem en distanceret og en kropslig kontemplation af værket ønskede vi også at få publikum til at reflektere over de grundlæggende præmisser for at opleve kunst.

CB: Som med alt andet i livet er det, når man forsøger at tilegne sig ny viden, essentielt at have almindeligt accepterede referencer, som man kan holde det nye op imod. Derfor var det helt naturligt for os at præsentere tegningen i traditionelle omgivelser, og med det i baghovedet kan beskueren krydse broen til de nye omgivelser.

FB: Ja, jeg er helt enig. Når man lærer noget, har man brug for referencer for at sætte sig udover det, man allerede har lært. Når man ved, hvad en blyant er, spørger man ikke: Hvad er en blyant? Det ved man allerede. Den reference er i denne udstilling tegningen.

CB: På en måde resulterer udstillingen i to stadier, men det, vi forsøger at skabe, er en balance mellem dem for at stofliggøre den såkaldte abstraktion og tilvejebringe et indblik i vores samarbejde og dialog.

*Alexander Clausen er cand.mag. i Kunsthistorie fra Aarhus Universitet og er event- og formidlingsansvarlig på Overgaden.*

Oversættelse: Daniel Lindberg Heydorn