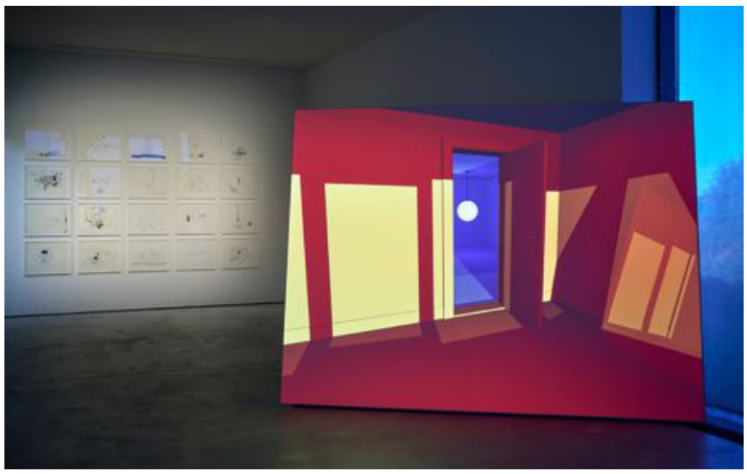
BERLINGSKE
LØRDAG 3. OKTOBER 2026

På den anden side af ormehullet i Ishøj venter et af livets helt store spørgsmål

Kunst. Ann Lislegaard lader sci-fi-klassikere som Ridley Scott-filmen »Blade Runner« smelte sammen med flimrende op-art og digitale urskove.



Værket her refererer til en bog, jeg faktisk har læst: Samuel R. Delanys »Dhalgren«. Mit kendskab til bogen gør dog ikke noget særligt for min oplevelse af værket. Alle de mange litterære spor, der lægges ud i »Animoid«, er måske bare en intellektuel narrestreg. Foto: Anders Sune Berg

Animoid

★★★★★☆

ARKEN Museum for Samtidskunst, Skovvej 100, Ishøj. Til 29. marts 2027

Holger Dahl
htda@berlingske.dk

Let the me show«, »*let the future come*« eller »*the me you show*« – mulighederne for at få varieret mening ud af syv af og til lysende ord på en væg er store og evigt fascinerende. Lidt ligesom den »regn søvn blå kys«-Søren Ulrik Thomsen-lyskunst, man kan se ved Langgade Station.

Her er vi dog ikke i Valby og ikke i Søren Ulrik Thomsens sørgmodigt sansende 1980er-univers. Vi er i stedet på Arken, og det, der foregår her, er digitale tanker om en anden verden – en parallel verden, en kunstig verden eller en verden bag verden, sådan som gnostikere, mystikere og science fiction-forfattere altid har elsket at forestille sig, at virkeligheden kunne være.

Tag den røde eller den blå pille, som i filmen »The Matrix«, og kom inden for.

Den virkelighed, vi møder her på Arken, er skabt af den norsk-danske billedkunstner Ann Lislegaard, og den er mere hjerne end hjerte, men den er også en virkelighed, der hele tiden prøver at krydse grænsen mellem det naturligt opståede og det kunstigt skabte – helt som i sci-fi-filmklassikeren »Blade Runner« og dens litterære forlæg »Do Androids Dream of Electric Sheep?«, hvis univers udstillingen da også låner sin titel, »Animoid«, fra.

I »Blade Runner«-universet er en animoid et kunstigt dyr. En fuldstændig livagtig dukke, bygget af mennesker som inspiration og adspredelse, fordi alt levende dyreliv er blevet udslettet.

Lislegaards værker handler ikke om arternes udslettelse, men hun er tydeligvis fascineret af grænsen mellem natur og ikke-natur, mellem levende og animeret, mellem »i« og »AI«.

I mere end 30 år har Ann Lislegaard arbejdet med computergenereret, digital kunst. Helt fra computerens barndom har hun været fascineret af den pludselige mening, der kan opstå i det 100 procent kunstige rum, en digital tekst eller animation skaber.

Hun tog afgang fra Det Kongelige Danske Kunstakademi i 1993 og har stort set lige siden arbejdet med film og animationer. En gang imellem også med objekter, en gang imellem med tegninger, men i hovedsagen med digitale værker, som hun iscenesætter, så deres fysiske rammer er lige så vigtige som animationen selv.

Hun har været professor på Kunstakademiet, har boet og arbejdet i flere år i New York og er repræsenteret på mange af verdens fineste museer. Alligevel er Arkens store »Animoid«-udstilling den første her i landet, der præsenterer hendes værker bredt og grundigt med en stor soloudstilling.

Og det må siges at være på tide.

Animeret ugle

Lislegaard er en internationalt anerkendt kunstner, og »Animoid« er en fascinerende, foruroligende, svimmelhedsfremkaldende og måske lidt tidsbunden oplevelse her på Arken, der må siges at få fuld valuta for sin aparte arkitektur i disse dage.

I den lange kunstakse har vi stadig Superflex for fuld ironisk udblæsning, og ved siden af, i de mere regulære, helt vindueløse rum, kan Lislegaard så folde sig ud.

Det er to udstillinger, der er vidt forskellige i deres udgangspunkt og indhold, men som faktisk supplerer hinanden på en meget interessant måde.

Lislegaard, der er årgang 1962, er som hele sin generation fascineret af »Blade Runner«-universet og af de huller i den digitale konstruktion, der altid var en del af science fiction-universerne dengang – som når computeren HAL i »Rumrejsen år 2001« begynder at synge Daisy Bell, eller når replikanten Roy Batty i »Blade Runner« fremsiger sin »*lost in the rain*«-monolog.

Et af de første og største værker på udstillingen er da også en animeret ugle, der med hakkende stemme fremsiger en tekst, som blandt andet citerer »Blade Runner«.

Den kunstige ugle spiller en stor rolle i filmen – som eksempel på de næsten perfekte *animoids*, det er lykkedes The Tyrell Corporation at skabe, og på metaplanet som en ironisk kommentar til skellet mellem viden og visdom, og så naturligvis som klassisk dødssymbol – dobbeltironisk, eftersom uglen ikke er levende og aldrig har været det.

Det er meget stof at tage ind i et enkelt værk, men sådan fortsætter det: En tilsvarende animation trækker på H.G. Wells' roman »Tidsmaskinen«. Her møder vi en tidsrejsende ræv, der også taler i hakket, gradvist opløst computersprog.

I det hele taget er Lislegaards mange universer i høj grad bundet op på sprog og på bøger, hun har læst, eller film, hun har set.

Det er fint nok, og man forstår pointerne, men det skaber samtidig en afstand til det enkelte værk, hvis man nu ikke har læst den bog, hun refererer til, og derfor må nøjes med de forklaringer, man kan udlede af udstillingsteksterne.

Man kan altså ærgre sig over den undertekst, man ikke forstår, men man kan også bare kaste enhver fordom over bord og gå forudsætningsløs igennem udstillingen og opleve den med den viden, man nu har.

Det er faktisk ikke nogen dårlig idé, for selvom »Animoid« mest består af digitale animationer på skærme af forskellig slags, har kunstneren og Arken i forening gjort meget for at gøre værkoplevelserne fysiske, sanselige og nogle gange næsten intimiderende – på den gode måde.

Der er dels den lille ordleg, jeg citerer i artiklens begyndelse. Et lille stykke poetisk undren af en type, man har set mange gange før, ja vist, men stadig en god leg.

Der er de indlagte »stjerneportaler« – store stålringe med en diameter på måske tre meter står lænet op ad væggen to steder, og selvom de ikke gør meget væsen af sig, og selvom

Det røde rum med lyde, der måske – måske ikke – kommer fra det ydre rum, er et af udstillingens mest fascinerende.
Foto: Anders Sune Berg

»Come show the future« eller noget andet. Meningen er både konkret og meget diffus i Ann Lislegaards åbne universer.
Foto: Anders Sune Berg

ideen er temmelig ligefrem, så gør de alligevel indtryk:

Er dette måske en vej til næste dimension?

Ballard og Byron

Længere inde i mørket er der et uhyggeligt op art-rum, der desværre giver folk som undertegnede anmelder øjeblikkelig kvalme.

Der er animerede edderkopper, endda nogle, der staver til navnet Ada Lovelace, verdens første computerprogrammør (og i øvrigt datter af den engelske digter Byron).

Der er et rum med en animation, som refererer til en af de ganske få sci-fi-bøger, jeg faktisk har læst, og endelig er der udstillingens to bedste rum:

Det ene er en installation, Lislegaard viste første gang på São Paulo-biennalen i 2006 (et værk, der er inspireret af J.G. Ballard). Det udgøres af en sort-hvid animation, der viser et stykke modernistisk arkitektur midt ude i junglen.

Det lyder ikke af meget, men sammenstødet mellem den glatte animation, den glatte arkitektur og den vilde urskov, som også er blevet presset ind i det digitale billedsprog, fungerer virkelig godt.

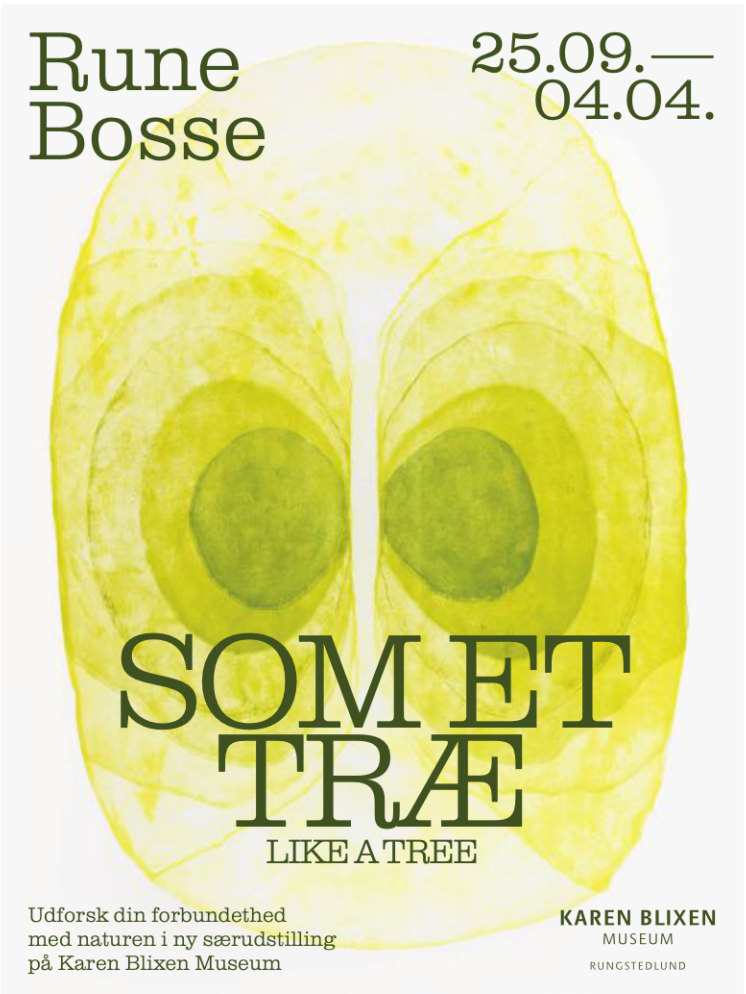
Samtidig er det en skulpturel gevinst, at de to lærreder, animationen vises på, er store plader, der står lænet op ad væggen. Noget, der giver værket den kropsfornemmelse, digitale værker ellers altid mangler.

Det andet er et rødt rum, der handler om kontakt med andre livsformer ude i det uendelige univers. *Mindblowing*, sært og ikke lige til at få ud af hovedet igen.

Andre steder hænger der underligt formede lysstofrør på væggen. Fundne, halvt ødelagte skilte måske? Man kigger på dem og prøver at indlæse en eller anden form for mening i dem og forstår så med ét, at det er det, der er Lislegaards overordnede greb:

Den 1:1-sammenhæng mellem inspiration og værk, vi leder efter, er måske bare en narrestreg – en leg som Tyrell Corporations ugle. Noget, der ser ud, mere end det er.

Meningen er værket, og værket er meningen – sådan som det er i al kunst.

Referencerne til bøger og film og videnskab er måske bare falske spor, vildspor, vi lokkes ud på, fordi vi ikke kan lade være med at skabe forbindelser og sammenhæng også der, hvor de ikke er. Sådan tror jeg, det forholder sig.

Ann Lislegaard er et meget interessant bekendtskab.