

## Anagram orange

Hvordan skabes kunst? Hvad er årsag og hvad er virkning i processen?

Det er kunstens væsen at spekulere over sig selv og sin egen tilblivelsesmåde. Således er installationen Anagram Orange blevet til ud fra en lyst til at lege med værkprocessen og lede efter nogle af de rationelle og irrationelle årsager til, at kunst fremtræder på denne eller hin måde.

I kunst konverteres forestillinger, emotioner og informationer fra det levede liv til formudtryk. Hvordan processen foregår og hvad impulserne er, kan imidlertid sjældent spores i det afsluttede værk. Som regel er det heller ikke meningen, for i næsten al værkbaseret kunst er det optimale mål, at det færdige værk kan løfte sig selv ud over tid og sted, være mere end sig selv og kunstnerens hensigt tilsammen, at det med andre ord bliver uudgrundeligt. Anagram Orange er ikke noget opgør med dette værkbegreb som nærmere udgør en forudsætning for projektets dagsorden. Som i et anagram har vi flyttet rundt på arbejdsprocessens elementer og blandet fem individuelle praksiser for at synliggøre nogle af de associative skred, form- og idemæssige koblinger og sammenstød som kan være med til at frembringe det uudgrundelige.

Et anagram er omstillingen af et ords bogstaver så der dannes andre ord. Et ord på fem bogstaver kan formere sig til 120 nye ord, ved at man staver det forfra og bagfra, indefra og ud osv. Nogle kombinationer bliver det rene vrøvl mens andre danner nye overraskende betydninger. I Anagram Orange fungerer anagramprincippet som et billede på installationens ide og arbejdsmetode. Ved at sammenkoble vores individuelle udtryk, tænkemåder og associationsmønstre i et interaktivt arbejdsforløb, hvor vi hele tiden efterlader vores arbejde uafsluttet for at en anden kan bygge videre, har vi forsøgt at skabe et sammensat værk, som synliggør sin egen tilblivelsesproces.

Hensigten er naturligvis ikke at bedrive pædagogik. Det er en kedsommelig ambition at ville kortlægge ingredienserne i billedkunstnerisk værktilblivelse punkt for punkt. Men overvejelserne om egen tilblivelse indgår altid som et væsentligt element i værkets selvrefleksion, og dette vilkår har vi gjort til installationens omdrejningspunkt.

For at skabe et legende modspil til denne noget tunge og formelle målsætning har vi valgt at strukturere arbejdsprocessen som et spil. Kunstneren får derved skikkelse af en spiller som rykker frem og udfordrer eller udfordres af de øvrige spillere / kunstnere. Arbejdet / spillet forløber i fem spor med hver fem forskellige stationer (idet vi er fem deltagere). De fem spor er tydeliggjort i den fysiske installation ved hjælp af farvede bånd på gulvet, som beskueren kan følge. Udgangspunktet for hvert spor er et »hjemsted« som defineres af hver enkelt kunstner. I installationen manifesterer hjemstederne sig som fem »mikroværker« placeret på hver sin hyld på udstillingsrummets

endevæg. Alle fem værker kondenserer på individuel vis et verdensbillede eller et livsindhold. Hvert hjemsted fortolkes af en anden kunstner som griber ind i eller bygger videre på det oprindelige udsagn. Derefter overtager en ny kunstner stafetten, idet han/hun både forholder sig til det oprindelige hjemsted og det/de efterfølgende indgreb. Hvert indgreb udgør et delværk eller en fysisk zone i installationen, og hvert spor kan sammenlignes med en tankerække som har fået fysisk form.

Afslutningsvis tager ophavsmanden til hjemstedet tråden op igen og fører sporet tilbage til det oprindelige udgangspunkt i forvandet form.

Installationen har karakter af et knopskydende vildnis, hvor det ene værk vokser ud af det andet, hvor ideer kiler sig ind i hinanden og forskellige associationsmåder beriger hinanden. Det er i sammenstødene og viderebearbejdningerne, at værkprocessen bliver synlig.

Som forberedelse til arbejdet med installationen afprøvede vi gennem et halvt år processen i digital form. Vi mødtes en gang om måneden hver medbringende en cd med udspil i form af billeder og tekst. Det første sæt cd'er indeholdt fem hjemsteder og efter samme princip som i installationen blev cd'erne efterhånden udvekslet og viderebearbejdet.

I foråret 2008 fik vi tildelt et ophold på Statens Værksteder for Kunst og Håndværk, hvor vi havde mulighed for at afprøve installationens idé i form af mockups, udført i pap. Efterfølgende er de konkrete værker udført på vores individuelle værksteder.

Selv har vi set projektet Anagram Orange som en sjælden chance for at skubbe til vores individuelle grænser. At blotte sin egen arbejdsproces for andre og lade andre kunstnere gribe ind i og overtage sit værk er ikke så lidt grænseoverskridende. Heri findes sikkert også forklaringen på valget af den legende og tryghedsskabende spilmetaforik, vi valgte som ramme for processen: at rykke ud fra start og ende i mål.

Helle Frøsig