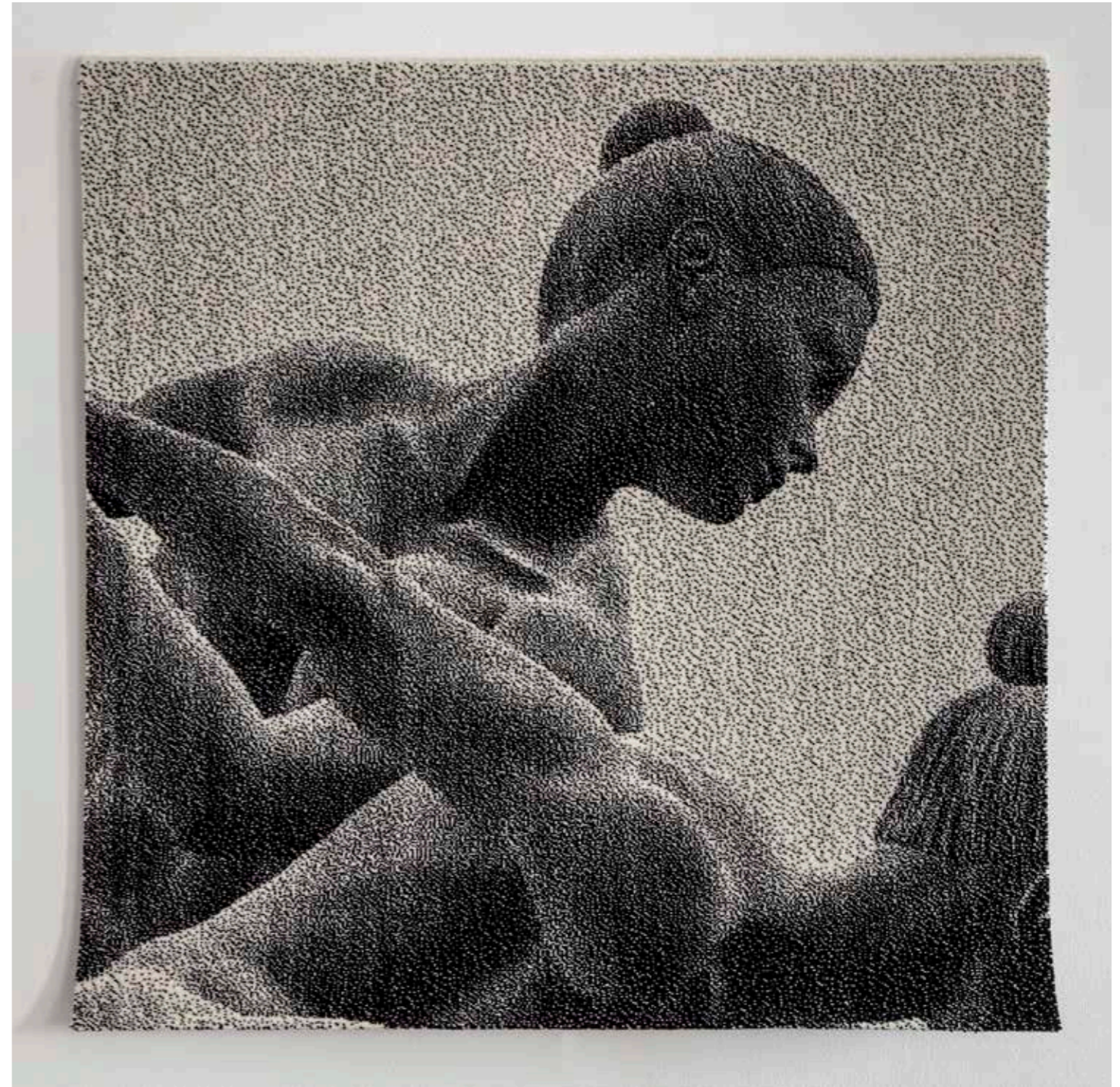


# VIRTUELLE RUM SOM MØDESTED

Astrid Brincker Olson og Marie Vinther

Museet for Samtidskunst Roskilde erhvervede i 2021 Ditte Ejlerskovs virtuelle skulptur *The Wrestlers* som NFT til museets samling. Erhvervelsen markerede også starten på det treårige projekt *Virtuelle skulpturer*, hvor museet årligt kommissionerede en ny samtidskunstner til at skabe en digital skulptur til samlingen med præmissen om, at den skal kunne opleves, downloades og anvendes frit af publikum. Samlingen af virtuelle skulpturer består i dag, udover Ejlerskovs skulptur, af *Zoba'ah (زوبعة): Hvirvelvinden* (2022) af Morehshin Allahyari (f. 1985) og *Platon og kanariefuglen* (2024) af Oona Libens (f. 1987). Og den bliver snart igen udvidet med skulpturen *Rán* (2025) af Ditte Ejlerskov, som er blevet doneret til Museet for Samtidskunst af kunstneren. Både *Rán* og *The Wrestlers* indgår i udstillingen *Stormens Ekko - en opdagelse af havgudinden Rán* på Vendsyssel Kunstmuseum i 2025.

Museet for Samtidskunst blev etableret i 1991 i Det Gule Palæ ved Stændertorvet i Roskilde med rod i den internationale Fluxus-festival, *Festival of Fantastics*, der fandt sted over hele byen i 1985. Museet har siden arbejdet med tidsbaserede kunstformer som performance, lyd, tekst og video. I 2021, samme år som museet erhvervede *The Wrestlers*, forlod museet sin faste bygning for at operere som et nomadisk kunstmuseum.



**The Wrestlers Close-up 3, 2025**  
Woven wool carpet  
160 x 160 cm



**The Standing Fight (Raw Grey), 2022**  
3D printed sculpture in HP MJF PA12  
22 x 14 x 14 cm  
Vendsyssel Kunstmuseum  
Erhvervet med støtte fra 15. Juni Fonden

For museet indebar det nomadiske projekt fra starten af en eksperimenterende tilgang til, hvad et museums- og kunstrum kan være. Efter 30 år som traditionel "hvid kube", flyttede museet kunsten ud i bevægelse mellem forskellige kontekster, fællesskaber og tidsligheder. Siden da har museet været i proces med at udarbejde en stedsspecifik og tidsbaseret arbejdsmetode for et levende museumsrum, hvor udstillinger skabes i tæt dialog med omgivelserne. I denne museumsform må museet som gæst i andres kontekster forholde sig ydmygt og nysgerrigt til disse steders fortællinger og strukturer, ligesom kunsten bruges til at åbne op for nye refleksions- og diskussionsrum. *The Wrestlers* har spillet en vigtig rolle for museets første tid som nomadisk kunstmuseum. Det virtuelle rum har museet, fra starten af dets nomadiske praksis, anset som et interessant offentligt og æstetisk rum, hvor der findes nye muligheder for forbindelser til lokale såvel som nationale og globale besøgende.

### Erhvervelsen af en virtuel skulptur

*The Wrestlers* er en særlig skulptur. Det er en digital fil, som kan manifestere og materialisere sig på forskellig vis, hvilket selvfølgelig også er gældende for *Rán*. Museet erhvervede skulpturen som en NFT, en såkaldt non-fungible token. NFT er en ikke-kopierbar dataenhed, der gennem blockchain teknologi kan spore og identificere enkelte filer. Blockchain muliggør, at man kan differentiere mellem digitale originaler og kopier, og på den måde opretholde den private ejendomsret i den virtuelle sfære. Som en del af erhvervelsen af Ejlerv Skovs skulptur til samlingen, fraskrev kunstneren sig også sine immaterielle rettigheder til værket, også kendt som copyright. *The Wrestlers* er derfor frit tilgængeligt, blandt andet fra Museet for Samtidskunst Roskildes hjemmeside. Publikum er således inviteret til frit at kopiere, distribuere, downloade, bruge og omforme skulpturen. Med filen kan man selv give værket en fysisk form, for eksempel ved at downloade og 3D printe den, fræse den i træ eller væve den til en gobelin. Værket eksisterer også som en digital 3D model, der kan opleves gennem AR (Augmented Reality), hvor skulpturen placeres som et virtuelt lag ovenpå vores fysiske virkelighed via kamerafunktionen på telefon eller tablet. På skærmen kan den flyttes, roteres og skaleres - og man kan endda tage et billede sammen med skulpturen. Augmented Reality refererer også til, at man forstørker eller udvider virkeligheden ved at tilføje nye digitale lag, som eksempelvis ved at tilføje en digital skulptur. *The Wrestlers* og *Rán* er begge en del af Ejlerv Skovs serie af skulpturer, hvor hun bearbejder feministiske arketyper. Hvor *The Wrestlers* er en genfortolkning af antikens idealer, er *Rán* en bearbejdning af nordisk mytologi.



**The Mesh Fight 1, 2022**  
**Mixed media on canvas**  
**210 x 180 cm**  
**Vendsyssel Kunstmuseum**  
**Erhvervet med støtte fra 15. Juni Fonden**

*The Wrestlers* forestiller to brydende kvinder og er baseret på den antikke skulptur af samme navn, som i sin oprindelige form forestiller to brydende mænd. Siden den oprindelige skulptur blev genopdaget, ved en udgravning i 1583, er den blevet kopieret, afstøbt og bearbejdet mange gange, som der også har været tradition for med mange af antikkens skulpturer, blandt andet for at udbrede de klassiske idealer og den gode smag, man forbandt dem med. Den findes som replika på en lang række kunstsamlinger og museer; heriblandt i gips på Den Kongelige Afstøbningsamling på SMK. Skulpturen er også en del af digitaliseringsprojektet SMK Open, hvor den er scannet og gjort tilgængelig som digital 3D objekt, som frit kan downloades og bruges af publikum. Ejlervskovs *The Wrestlers* taler således både ind i en lang skulpturtradition og italesætter samtidig internettets iboende utopiske muligheder for informationsdeling, globale udvekslinger og kommunikation.

Begge skulpturer er skabt ud fra Ejlervskovs personlige nødvendighed, som en slags meditationsobjekter. *The Wrestlers* blev skabt i forbindelse med Ejlervskovs fødsel af sit andet barn, som var fyldt af modstridende følelser af angst og kærlighed. De brydende kvinder bliver således personificeringer, eller avatars, af disse to følelser, og skulpturen er derfor også et (meditations) objekt, som formår at rumme begge følelser. På samme måde er *Rán* også en skulptur, der indeholder komplekse følelser. Den forestiller *Rán*, havdybets gudinde i den nordiske mytologi, som rummer naturens enorme urkræfter, hvor skabelse og destruktion, livet og døden, er tæt og ubetinget forbundne. Skulpturen er i Ejlervskovs fortolkning formgivet som en kvinde i stående bro; en ekstrem kropspose, også kendt som "arch of hysteria". I 1800-tallet blev hysteri anset som et tegn på kvindelig irrationalitet, angst og endda dæmonisk besættelse, og har siden været en måde at sygeliggøre kvinder på. I forlængelse af Louise Bourgeois' skulptur *Arch of Hysteria* (1993), arbejder Ejlervskov også med at genfortælle disse historier. Ikke for at gentage, men for at gøre op og transformere dem.

De virtuelle skulpturer, som i deres immaterielle og digitale form opleves med distance gennem en skærm, bliver gjort nærværende gennem Ejlervskovs personlige erfaringer og følsomme arbejde med kvindelige perspektiver, arketyper og mytologier.

### Digital materialitet og tilstedeværelse

Projektet *Virtuelle skulpturer* blev skabt ud fra Museet for Samtidskunst Roskildes ønske om at undersøge det digitale kunstobjekts virkelighed, herunder de æstetiske, etiske og historiske implikationer af det virtuelle som et fælles offentligt rum.

*The Wrestlers* og *Rán* eksisterer både i det virtuelle og det fysiske rum og faciliterer et møde mellem dem, om man vil. Værkerne bliver først endeligt til, idet en besøgende scanner QR-koden eller downloader filerne, og dermed tildeler dem en fysisk tilstedeværelse ved enten at placere dem i en kontekst på skærmen eller ved at give dem et fysisk materiale. De besøgende spiller således en vigtig rolle for værkerne og bliver et skabende og socialt bindeled mellem værkernes virtuelle og fysiske væren, som er med til at afgøre deres endelige udtryk.

Siden erhvervelsen af *The Wrestlers* har museet, i fællesskab med besøgende, eksempelvis iscenesat skulpturen til en bevægelsesfestival, hvor de brydende kroppers sprog og koreografi blev fremhævet; i en brydeklub, hvor kampstrategi og vinderchancer blev diskuteret; og som midtpunkt i samfundsfagstime for en 7. klasse, hvor teknologiens betydning for vores moderne verden blev diskuteret.

Med sin virtuelle materialitet og relationelle æstetik modsætter værkerne sig traditionelle forestillinger om kunstens værdi som bunden til en materiel eller kontekstuel originaltilstand, autenticitet og endda "aura", som den tyske filosof Walter Benjamin (1892-1940) beskrev i sit indflydelsesrige essay fra 1936.<sup>1</sup> Fremfor at være bundet til den immaterielle digitale fil befinder auraen sig måske snarere i værkerne som handlinger, idet de spontant og personligt iscenesættes i en udvalgt kontekst eller tildeles et fysisk materiale af den besøgende.

## Det virtuelle rum som mødested

Siden erhvervelsen af *The Wrestlers* i 2021 har Museet for Samtidskunst Roskilde oplevet værket, og den senere tilkomne samling af virtuelle skulpturer, få fornyet relevans og aktualitet igen og igen i takt med samfundets teknologiske udvikling. Særligt i lyset af Corona-pandemien, hvor der var begrænsede muligheder for fysisk at samles og opleve kunsten, benyttede mange muligheden for at tilgå og opleve Ejlerskovs digitale værk i museets virtuelle skulptursamling, hvilket understregede behovet for værker, udstillinger og formater, der kan følge os i verdens sårbarhed, skrøbelighed og dynamiske udvikling. De seneste års udbredelse af AI teknologi, såsom ChatGPT, der blev lanceret i 2022, har også fået værket til at sitre i kunstsamlingen på ny. Særligt gennem sin poetiske fremstilling af den

paradoksale kamp og forbundethed mellem gamle traditioner og ny teknologi i vores samfund har *The Wrestlers* fungeret som en spændende samtalestarter for de muligheder og problemstillinger, der har fulgt med den nye teknologi.

*The Wrestlers* og de andre virtuelle skulpturer er fortsat unikke samlingspunkter for museet og dets besøgende. Museet for Samtidskunst Roskilde arbejder aktivt på at udvikle nye formidlingsformater, som kan akkommodere samlingens bevægelse med tiden.

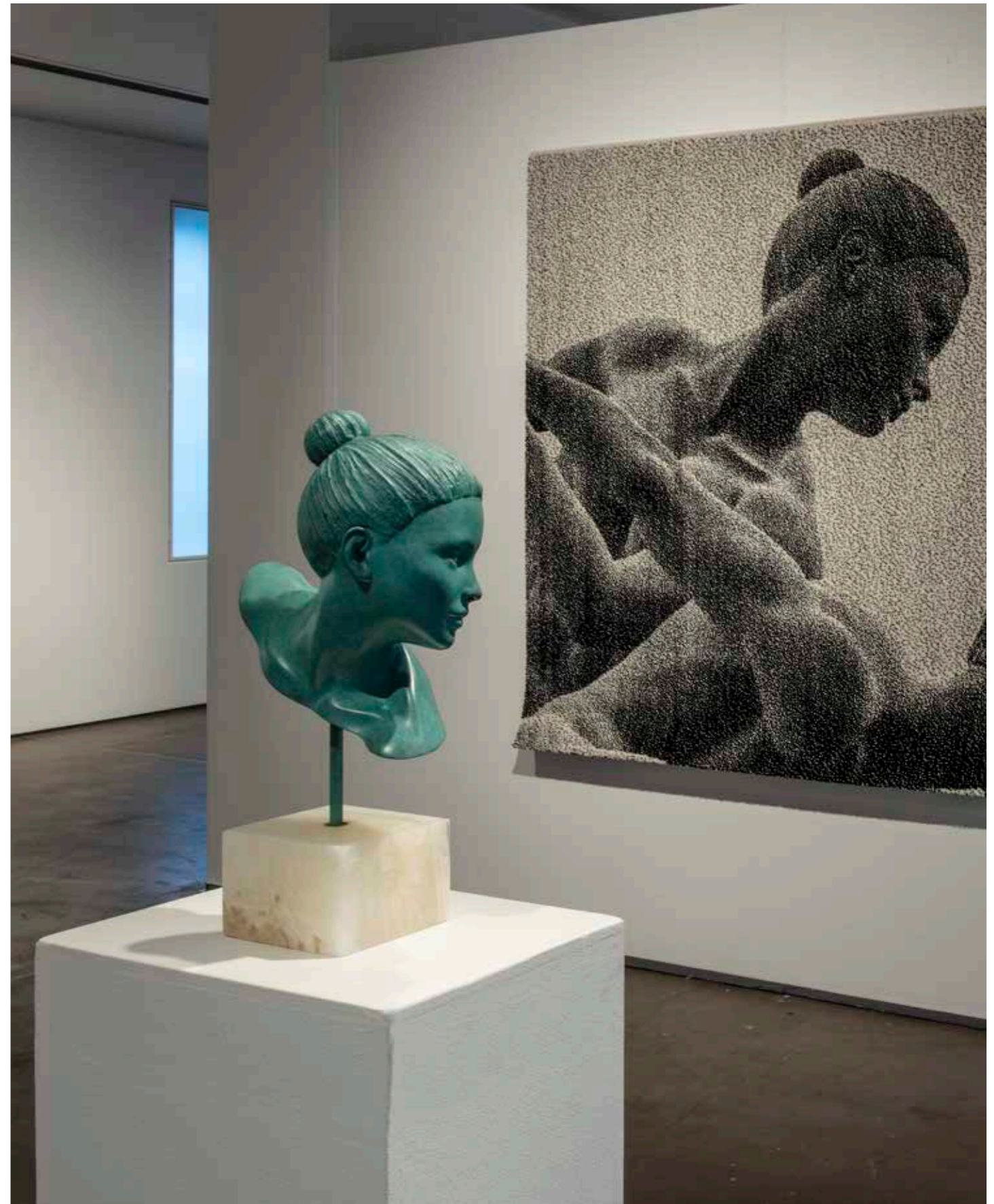
Eksempelvis arbejder museet med udviklingen af et format for virtuelle sammenkomster, som en variant af det klassiske omvisningsformat. Her mødes deltagerne i virtuelle møderum, som eksempelvis Zoom, på de virtuelle værkers hjemmebane, hvor deltagerne guides til at iscenesætte og opleve de virtuelle skulpturer i deres respektive hjem, hvorfra de deltager. Med skulpturerne i centrum skabes et rum for fælles samtale og diskussion af bekymringer og håb for vores teknologiske samfundsudvikling. At mødes virtuelt muliggør en helt unik sammenblanding af det offentlige museale rum og -samling erfaret fra private hjem, hvor der kan skabes plads til sårbare og personlige refleksioner. De virtuelle sammenkomster lanceres første gang i samarbejde med Vendsyssel Kunstmuseum i sensommeren 2025, hvor de to museer inviterer deltagerne på opdagelse i det digitale univers, der er en integreret del af Ditte Ejlerskovs kunstneriske praksis og som sådan også et centralt element i udstillingen *Stormens Ekko*.

Museet for Samtidskunsts samling af virtuelle skulpturer danner samtidig udgangspunkt for undervisning, der bidrager til at skabe en øget bevidsthed om og forståelse for de digitale teknologiers muligheder, begrænsninger og påvirkning af vores kultur og identitet. Med kunstværker som Ejlerskovs værk *The Wrestlers* dykker museet, sammen med eleverne, ned i, hvordan teknologi former, hjælper og udfordrer os – og hvordan det føles at leve i en moderne verden i hastig teknologisk udvikling.

*The Wrestlers* er, med andre ord, et værk, som kan bidrage med nye perspektiver på såvel den kunsthistoriske skulpturtradition som de nye digitale teknologier. Værket har således betydet meget for Museet for Samtidskunst Roskildes indledende tid som nomadisk kunstmuseum. Med sin særlige virtuelle materialitet, relationelle æstetik, ømme og skarpe indhold og fleksible format har værket åbnet op for bevægelser mellem virtuelle og fysiske, offentlige og private rum, hvilket har givet museet mulighed for at møde besøgende på helt nye og mere nære måder.

<sup>1</sup> Benjamin, Walter (2007/1936): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Tyskland, Suhrkamp.

Samlingen af *Virtuelle skulpturer* findes på Museet for Samtidskunst Roskildes hjemmeside, og QR-koden, der leder til AR-versionen af *The Wrestlers* findes desuden, sammen med *Zoba'ah (زوبعة)*: *Hvirvelvinden* af Morehshin Allahyari og *Platon* og *kanariefuglen* af Oona Libens, foreviget i fliser som en del af brolægningen og hverdagsscenen på Stændertorvet i Roskilde Bymidte, hvor værkerne er nærværende og tilgængelige for besøgende hele døgnet.



# VIRTUAL SPACES AS A MEETING PLACE

Astrid Brincker Olson and Marie Vinther

In 2021, The Museum of Contemporary Art in Roskilde acquired Ditte Ejlerskov's virtual sculpture *The Wrestlers* as an NFT (non-fungible token) for the museum's collection. The acquisition also marked the start of the three-year project *Virtual Sculptures*, where the museum annually commissioned a new contemporary artist to create a digital sculpture for the collection with the premise that it should be able to be experienced, downloaded and used freely by the public. Today, the collection of virtual sculptures consists of, in addition to Ejlerskov's work, *Zoba'ah (زوبعة): The Whirlwind* (2022) by Morehshin Allahyari (b. 1985) and *Plato and the Canary* (2024) by Oona Libens (b. 1987). It will soon be expanded again with the sculpture *Rán* (2025) by Ditte Ejlerskov, which has been donated to the museum by the artist. Both *Rán* and *The Wrestlers* are part of the exhibition *The Echo of the Storm - a Discovery of the Sea Goddess Rán* at Vendsyssel Museum of Art in 2025.

The Museum of Contemporary Art in Roskilde was established in 1991 in the Yellow Palace at Stændertorvet in Roskilde, rooted in the international Fluxus festival, *the Festival of Fantastics*, which took place all over the city in 1985. Since then, the museum has worked with time-based art forms such as performance, sound, text and video. In 2021, the same year the museum acquired *The Wrestlers*, it left its permanent building to operate as a nomadic art museum.

From the start, the nomadic project involved an experimental approach to what a museum and art space can be. After 30 years as a traditional "white cube", the museum moved art into different contexts, communities and temporalities. Since then, the museum has been in the process of developing a site-specific and time-based working method for a living museum space, where exhibitions are created in close dialogue with its surroundings. In this form of museum, the museum, as a guest in the contexts of others, must relate humbly and curiously to the narratives and structures of these places, just as art is used to open new spaces for reflection and discussion. *The Wrestlers* has played an important role in the museum's early days as a nomadic art museum. From the beginning of our nomadic practice, the museum has seen the virtual space as an interesting public and aesthetic space where new opportunities exist for connections to local, national and global visitors.

## The Acquisition of a Virtual Sculpture

*The Wrestlers* is a special sculpture. It is a digital file that can manifest and materialise in different ways, which of course also applies to *Rán*. The museum acquired the sculpture as an NFT (non-fungible token). NFT is a non-copyable data unit that, through blockchain technology, can track and identify individual files. Blockchain makes it possible to differentiate between digital originals and copies, thus maintaining private ownership in the virtual sphere. As part of acquiring Ejlerskov's sculpture for the collection, the artist waived her intellectual property rights to the work, also known as copyright. *The Wrestlers* is therefore freely available, including from Museum of Contemporary Art Roskilde's website. The audience is thus invited to freely copy, distribute, download, use and reshape the sculpture. With the file, you can give the work a physical form, for example by downloading and 3D printing it, cutting it in wood, or weaving it into a tapestry. The work also exists as a digital 3D model that can be experienced through AR (Augmented Reality), where the sculpture is placed as a virtual layer on top of our physical reality via the camera function on a phone or tablet. On the screen, it can be moved, rotated and scaled - and you can even take a picture with the sculpture. Augmented Reality also refers to enlarging or expanding reality by adding new digital layers, such as a digital sculpture.

*The Wrestlers* and *Rán* are both part of Ejlerskov's series of sculptures, in which she works with feminist archetypes. Where *The Wrestlers* is a reinterpretation of antiquity's ideals, *Rán* is an adaptation of Norse mythology.

*The Wrestlers* depicts two women wrestlers and is based on the ancient sculpture of the same name, which in its original form depicts two men wrestling. Since the original sculpture was re-discovered during an excavation in 1583, it has been copied, cast and reworked many times, as has also been the tradition with many of the sculptures of antiquity, among other things, to spread the classical ideals and the good taste they were associated with. It can be found as a replica in a large number of art collections and museums, including in plaster at The Royal Cast Collection at the National Gallery of Denmark (SMK). The sculpture is also part of the digitisation project SMK Open, where it has been scanned and made available as a digital 3D object to be freely downloaded and used by the public. Ejlerskov's *The Wrestlers* thus connects both to a long tradition of sculpture and at the same time articulates the internet's inherent utopian possibilities for information sharing, global exchanges and communication.

Both sculptures are created from Ejlerskov's personal necessity, as a kind of meditation objects. *The Wrestlers* was created in connection with Ejlerskov giving birth to her second child, which was filled with conflicting feelings of anxiety and love. The wrestling women thus become personifications, or avatars, of these two feelings, and the sculpture is therefore also a (meditation)object that manages to contain both feelings. In the same way, *Rán* is a sculpture that contains complex emotions. It depicts Rán, the goddess of the sea in Norse mythology, who contains the enormous primordial forces of nature, where creation and destruction, life and death, are closely and absolutely connected. In Ejlerskov's interpretation, the sculpture is designed as a bridging woman; an extreme body position, also known as the "arch of hysteria". In the 1800s, hysteria was considered a sign of female irrationality, anxiety, and even demonic possession, and has since been a way of pathologising women. In continuation of Louise Bourgeois' sculpture *Arch of Hysteria* (1993), Ejlerskov also works to retell these stories. Not to repeat, but to break with and transform them.

The virtual sculptures, which in their intangible and digital form are experienced at a distance through a screen, are made present through Ejlerskov's personal experiences and sensitive work with female perspectives, archetypes and mythologies.

## Digital Materiality and Presence

The project *Virtual Sculptures* was created from the Museum of Contemporary Art in Roskilde's desire to investigate the world of the digital art object, including the aesthetic, ethical and historical implications of the virtual as a shared public space.

*The Wrestlers* and *Rán* exist in both the virtual and the physical space and facilitate a meeting between them, if you will. The works are only finally created when a visitor scans the QR code or downloads the files, thus assigning them a physical presence by either placing them in a context on the screen or by providing them with a physical material. The visitors thus play an important role in the works and become a creative and social link between the works' virtual and physical being, which helps to determine their final expression.

Since the acquisition of *The Wrestlers*, the museum, together with visitors, has, for example, staged the sculpture for a movement festival, where the language and choreography of the wrestling bodies were emphasised; in a wrestling club, where match strategy and chances of winning were discussed; and as the focal point of a social studies lesson in 7<sup>th</sup> grade, where technology's influence on our modern world was discussed.

With their virtual materiality and relational aesthetics, the works oppose traditional notions of the value of art as tied to a material or contextual state of originality, authenticity, and even "aura", as the German philosopher Walter Benjamin (1892-1940) described it in his influential 1936 essay.<sup>1</sup> Rather than being tied to the intangible digital file, the aura is perhaps more in the works as actions, as they are spontaneously and personally staged in a selected context or assigned a physical material by the visitor.

## The Virtual Space as a Meeting Place

Since the acquisition of *The Wrestlers* in 2021, the Museum of Contemporary Art in Roskilde has experienced the work, and the later added collection of virtual sculptures, repeatedly gaining renewed relevance in line with society's technological development. Especially considering the Corona pandemic, where there were limited opportunities to gather and experience art physically, many took the opportunity to access and experience Ejlerskov's digital work in the museum's virtual sculpture collection, which emphasised the need for works, exhibitions and formats that can accompany us in the world's vulnerability, fragility and dynamic development. The spread of AI technology in recent years, such as ChatGPT, which was launched in 2022, has also caused the work to vibrate in the art collection anew. Especially through its poetic portrayal of the

<sup>1</sup> Benjamin, Walter (2007/1936): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Tyskland, Suhrkamp.

paradoxical struggle and the interconnectedness between old traditions and new technology in our society, *The Wrestlers* has served as an exciting conversation starter for the opportunities and issues that have come with the new technology.

*The Wrestlers* and the other virtual sculptures continue to be unique gathering points for the museum and our visitors. The Museum of Contemporary Art in Roskilde is actively working to develop new communication formats that can accommodate the movement of the collection over time.

For example, the museum is working on the development of a format for virtual gatherings, as a variant of the classic guided tour format. Here, the participants meet in virtual meeting rooms, such as Zoom, on the virtual works' home turf, where the participants are guided to stage and experience the virtual sculptures in their respective homes, from which they participate. With the sculptures at the centre, a space is created for joint conversation and discussion of concerns and hopes for the technological development of our society. Meeting virtually enables a unique blending of the public museum space and collection experienced from private homes, where room can be made for vulnerable and personal reflections. The virtual gatherings will be launched for the first time in collaboration with Vendsyssel Museum of Art in the summer of 2025, where the two museums invite participants to explore the digital universe, which is an integral part of Ditte Ejlerskov's artistic practice and as such also a central element of the exhibition *The Echo of the Storm*.

The Museum of Contemporary Art in Roskilde's collection of virtual sculptures also forms the basis for teaching, which contributes to creating an increased awareness and understanding of the possibilities, limitations, and impact of digital technologies on our culture and identity. With artworks such as Ejlerskov's *The Wrestlers*, the museum, together with the students, dives into how technology shapes, helps and challenges us – and what it feels like to live in a modern world of rapid technological development.

In other words, *The Wrestlers* is a work that can contribute new perspectives on both the art historical sculpture tradition and the new digital technologies. The work has thus meant a lot to the Museum of Contemporary Art in Roskilde's initial period as a nomadic art museum. With its special virtual materiality, relational aesthetics, tender and sharp content and flexible format, the work has opened for movements between virtual and physical, public and private spaces. And this has made it possible

for the museum to meet visitors in completely new and more intimate ways.

The collection of *Virtual Sculptures* can be found on the Museum of Contemporary Art in Roskilde's website, and the QR code, leading to the AR version of *The Wrestlers*, together with *Zoba'ah (زوبعة): The Whirlwind* by Morehshin Allahyari and *Plato and the Canary* by Oona Libens, are also immortalised in tiles as part of the paving and everyday scene at Stændertorvet in Roskilde City Centre, where the works are present and available to visitors around the clock.