



INTERVIEW VIRTUAL REALITY

## VR-veteran laver SlowVR: ”Vi glemmer, at det er et introvert medie.”

Mariam Zakarian laver VR-kunst, der skal få os til at mærke os selv. Realities har mødt hende til en snak om at arbejde alene, kunst og hendes værk Amaryllis.

by **Ole Krogsgaard**  
3 years ago



Jeg står på en stenafsnit omringet af et blodrødt, pulserende hav. Foran mig, frit svævende i luften, hænger en foroverbøjet kvindekrop. Ud af hendes ryg vokser en rød blomst, den amaryllis som VR-oplevelsen er opkaldt efter. Havet bliver mere og mere uroligt, indtil det pludselig oversvømmer min platform.

Jeg er i Amaryllis, en HTC Vive VR-installation skabt af den armensk-danske kunstner Mariam Zakarian.

Da jeg tager brillerne af er jeg i en hyggelig lejlighed på Ydre Nørrebro. Her står Amaryllis, når Mariam ikke er ude og vise den frem, hvad der tit sker. Flere tusind mennesker har taget turen ind i Mariams drømmeverden.

Amaryllis er en surrealistisk kunstinstallation, som du kan gå på opdagelse i. Der er intet mål, ingen lysende morale, som seeren skal tage med sig hjem og tygge på.

– ”For mig er det vigtigt, at folk får lov til at være i værket på deres egne præmisser,” forklarer Mariam, der er et af de mest rutinerede hoveder på den danske VR-scene.

Hun har arbejdet i virtual reality helt tilbage fra 2014, hvor hun startede hun som art director på et horror-spil til Oculus Rift.

Få overblikket  
direkte i din  
indbakke

TILMELD



62

Da hun gik solo, flyttede hun sit fokus fra intense spil-oplevelser, til det hun har døbt *Slow VR*.

– ”Jeg synes, at VR som medie egner sig bedst til introverte eller introspektive oplevelser. Det helt unikke ved VR er, at det er for individet. Man isolerer sig selv og bliver transporteret til et andet sted. Man bliver cuttet fra virkeligheden. For mig er det ikke et socialt medie.”

– ”Derfor har jeg det også lidt svært med Social VR-oplevelser som er meget hyperaktive. Og hvorfor skal der altid være en DJ?” spørger hun med et grin.

Mariams VR-værker er derfor i den helt anden grøft. De er meditative, rolige og lader det være op til tilskueren at skabe sin mening:

– ” Det er måske også bare en personlig præference. Jeg er lidt mere til introverte oplevelser. Det er derfor jeg fokuserer på det her SlowVR.”

– ”Når folk tester mine installationer, møder jeg mange som slet ikke vidste, at VR også kunne være det her. Jeg tror mange afskriver VR som lidt for hektisk, lidt for gamey, lidt for gadget-agtigt, og så tænker de, at VR ikke er noget for dem.”

## Kunst som kommunikationsform

Amaryllis består af en række forskellige kapitler. Det jeg oplevede hed Ocean. Når Mariam udstiller det kombinerer hun VR-oplevelserne med malerier, som hun også selv laver.

– Jeg betragter mig selv som visuel kunstner, om jeg så laver malerier eller VR, så beskæftiger jeg mig primært med visuel kunst.



En række fysiske malerier som dette er en del af set-uppet, når Mariam udstiller.

Hun har altid udtrykt sig selv visuelt. Det er knyttet til hendes oplevelser som armensk barn i et fremmed land.

– Jeg kom til Danmark, da jeg var otte år gammel, og det var et meget voldsomt skift for mig at skulle lære et nyt sprog. Jeg kunne ikke rigtig udtrykke mine følelser sprogligt længere. I mange år hvor sproget haltede, blev det tegninger, jeg udtrykte mig selv gennem.

– Med tiden blev mit sprog bedre og bedre, så nu er det ikke længere en nødvendighed, det visuelle, men det er min yndlingskommunikationsform. Jeg kan udtrykke så meget den vej, som jeg ikke kan med ord.

Man kunne godt fristes til at mene, at det havde været lettere for Mariam at holde sig til det danske sprog. For at kunne udtrykke sig selv gennem VR-værker, har hun måttet lære sig selv tolv forskellige computerprogrammer. Fra 3D-modellering til musikprogrammer- hun laver nemlig også selv musikken til sine værker.

Men Mariam må være perfektionistisk anlagt, for hun kunne ikke forestille sig det på andre måder:

”Jeg kunne da godt have hyret programmører ind og lavet det meget hurtigere. Men det er en meget personlig ting for mig. At sidde med min egen kunst og lave alle de her detaljer, præcis som jeg gerne vil have dem, uden at der går noget tabt i kommunikationsbrister.”

Ocean-kapitlet, som jeg oplevede, har taget tre måneder at lave, men hun har beskæftiget sig med Amaryllis på fuld tid siden starten af 2016. Det er tidskrævende, fordi det tager lang tid at prøve ideer af, og se om de fungerer i (den virtuelle) virkeligheden.



“For mig repræsenterer Amaryllis-blomsten det symbiotiske forhold mellem liv og død, mørke og lys. Alle de kontraster, som jeg prøver at fange i mine værker” kontraster,” siger Mariam Zakaria.

Jeg spørger hende til, hvad hun drømmer om at lave, hvis tid, penge og teknik ikke udgjorde nogen begrænsninger:

– “Godt spørgsmål. Jeg synes jo egentlig, at jeg er godt i gang med min drøm.

– “Jeg vil gerne skalere det op, så der er flere kapitler og flere fysiske elementer i installationen. Jeg vil have en stor hal, med rum dedikeret til hvert VR-kapitel, med malerier, der hører med til den verden, så man også træder ind i en ny fysisk verden. Der skal være tendrils (slyngtråde, red.) over det hele, så der bliver en fysisk manifestation af værket uden om det VR-baserede.”

## **Kunstens indtog i VR**

I 2016 da hun startede på arbejdet, var kunst ikke noget man så i VR. I de sidste tre måneder har det derimod været overalt. Lige nu med prominente kunstnere, der udstiller på Copenhagen Contemporary.

Hun fremhæver netop en af disse, Christian Lemmerz' Jesus-installation som Khora har produceret, da jeg beder hende nævne de fedeste danske VR-oplevelser, hun har set.

Amaryllis bliver også vist frem offentligt fra tid til anden Men man ved aldrig, hvornår det er sidste chance for at opleve værket. Det eksisterer nemlig kun i ét eksemplar, som er sat til salg. For 150.000,- kan Amaryllis blive dit – og kun dit.

Der er et spændende paradoks gemt i, hvordan Mariam bruger de allernyeste teknologier for at virkeliggøre sine visioner, for så bagefter at sælge dem som om digitaliseringen aldrig har fundet sted. Det er også et eksperiment fra hendes side, og ikke noget hun har prøvet tidligere.

– ”Og det bliver da vildt underligt, hvis nogen køber værket, så jeg slet ikke har det længere. Men det var jo også præmissen for kunstnere i gamle dage.”



Mariam Zakaria i hendes VR-lab