

Marie Sester - THREATBOX.us

Marie Sesters verk Threatbox grundar sig på visualitet, utsatthet och övervakning. Som betraktare blir man översköld av en våg av bilder då man träder in i rummet. Majoriteten av bilderna är våldsamma krigsbilder från blandade medier som TV, film, nyhetsmedia och dataspel. I detta bildflöde likställs dokumentära bilder som visar, eller åtminstone utger sig för att visa, verkligheten med fiktiva bilder. Denna förening skapar en osäkerhet inför vad som egentligen är verkligt. Det blir väldigt påtagligt att vad vi kallar verklighet mer och mer kommit att präglas av den masskulturella underhållningsindustrin. Dessa våldsamma bilder av krig och misär är inte bara en hemsk verklighet, utan även en värld vi flyr till i form av underhållning. I västvärlden matas vi dagligen med dessa våldsamma bilder, vilket måhända har bidragit till att vi utvecklats en resistens mot dessa och vi varken reagerar eller blir berörda av det våld som exploateras.

I Threatbox tillåts dock inte betraktaren vara passiv inför dessa bilder, utan blir själv ett objekt för betraktande och del av installationen. Betraktaren kan inte längre vara säker på sin position som aktivt subjekt, utan kan när som helst bli utsatt och hamna i strålkastarljuset samt bli centrum för allas blickar. Den trygghet och det avstånd vilket man som subjekt upprättar i förhållande till verket kan därmed krossas på en sekund. Detta spel med betraktarpositioner skapar ett obehag och en otrygghet samt en känsla av utsatthet då betraktaren inte längre kontrollerar sin egen tillvaro. Den trygghet som uppstår då någon annan utsätts för denna objektifiering ger installationen en dimension av voyeurism. Det är dock en falsk trygghet som betraktaren invaggas i, för dessa är ständigt betraktade via övervakningskameror som sänder utställningen live via Internet. Detta skapar ytterligare en dimension av betraktande då någon på

betryggande avstånd kan iaktta det som utspelas, dock utan att själv kunna ingripa.

Threatbox ger betraktaren en möjlighet att skärskåda sitt eget förhållande till det flöde av bilder som sköljer över oss dagligen. Threatbox skapar genom detta spel med olika betraktarpositioner en distans till dessa mediala bilder och ger oss en chans att reflektera över hur media påverkar oss som individer.

Emilia Rosenqvist