



Rigmor Thorstensson, ordförande i Strängnäs konstförening, med projektledare Carl Perntz. De hoppas att tekniken inte ställer till med allt för mycket trassel under utställningen, och att många lockas till att besöka konstverken.

FOTO: OSCAR STOMBERG

De virtuella renarna intar Gyllenhjelmstorget

STRÄNGNÄS

Virtuella renar tar nu plats på Gyllenhjelmstorget som en del av Sveriges största konstutställning genom tiderna.

– Just nu ser man inte renen, men den är med här bland oss, säger Carl Perntz, projektledare.

För den oinitierade kanske det låter knäppt när Carl Perntz pratar om renar mitt på Gyllenhjelmstorget, men tar man en titt på mobilskärmen han håller upp framför sig är man snart med på noterna.

Renarna ingår nämligen i Vävdas rum som titulerar sig som Sveriges största utställning med offentlig virtuell konst. I den kommer alster från tio svenska konstnärer att finnas tillgängliga på olika platser runt om i kommunen – men verken är bara synliga och tillgängliga via mobiltelefonens kamera.

– **Vi har själva** valt platser vi tycker är vackra i kommunen, så får man ju också folk att röra på sig för att leta upp konstverken, som man gjorde med Pokémon Go, säger Carl Perntz.

Renarna kommer att hålla sig till Gyllenhjelmstorget. Vid Bo Setterlinds park finns istället ett mer meditativt verk med tillhörande musik. På Långberget uppmanas man att jogga med i ett träningspass med en virtuell personlig tränare.

Drygt 130 kommuner deltar i projektet. Samtliga kommer att inleda utställningen av de digitala konstverken på en gemensam vernissage lördagen den 20 maj.

– Vi tror kanske inte att konstföreningens medlemmar är vår primära målgrupp i det här, utan att man kan attrahera nya grupper, säger Rigmor Thorstensson, ordförande i Strängnäs konstförening, och fortsätter:

– **Det här är det** nyaste man kan tänka sig vad det gäller konst. Det var länge sen konst bara vara målningar och statyer. Jag tror att det nya kommer att locka många framöver.

Oscar Stomberg

Oscar.Stomberg@strengnastidning.se