



CHRISTIAN RAMSØ



ANNE MARIE PLOUG

SIZEFICTION



3D DREAMS - DARLING - DREAMS

Shiawase Na Kibun Datta
I was in a happy mood
jeg var glad

Chiisaku
A little bit
En smule

Hikari No Naka Watashi Wa Jibun O Dakishimeteiru
In the lights, I am hugging myself
I lyset holdte jeg om mig selv

JETki De Yukimashou FIRST CLASS De Futari
Let's take a jet Plane. In first class together
Lad os tage en jet. Første klasse os to sammen

Ima Wa Tabun Sonna Toki Deshou
Perhaps now is time for this
Måske det er tid for det





名曲集の面奥ま!

養成講座

¥2,500

ANNE MARIE PLOUG
Olie på lærred 110x200 1997 税込

BIG BANG

Mange er glade for balloner, og nogen er meget glade for balloner - rigtigt meget endda. Folk som englænderen Dan Borner samler på dem i alle størrelser, former og farver: runde og aflange, fugle, mus, hjorter, tårer, luftskibe, snemænd. Han elsker især balloner af mærket "Fantasia". De er lavet af blødt og elastisk latex - og bliver endnu bedre med tiden, hvis de lagres, lige som årgangsvin! Hvad laver han med ballonerne, bortset fra at samle på dem? Han puster dem op og nyder, hvor store og spændte de kan blive. Det er derfor, gamle balloner er bedst. De bliver bløde og kan pustes utroligt meget op. Hans hemmelige last er selvfølgelig at knalde dem, af og til med vilje, andre gange kan han simpelthen ikke lade være. Der er ikke noget mere ophidsende end at sidde med en nål foran en spændt ballon - bang!

Ballonelskere kan henvende sig til en af de forretninger, der specialiserer sig i balloner. Der er det amerikanske Ballon Lovers Company - "Just what you need if you, too, love balloons". Eller det japanske Fun With Ballons, der er viet til "The breath-taking world of balloon attractions". John og Debbie Bernard grundlagde Ballon Lovers Company i 1991. Parret har tilbragt størstedelen af deres liv med balloner, som de har udforsket og eksperimenteret med i alle tænkelige retninger. De kan nu med god samvittighed sige, at "We have discovered the best of the best in all balloons!" Og den bedste ballon er lavet af ren latex. Den er netop blød og elastisk nok til at kunne blive pumpet op til den maksimale størrelse og mere til - og den eksploderer i 4 til 6 store stykker. Ballon Lovers Company anbefaler dem varmt: "You will see, feel and smell the difference right away. We have made it much easier for Balloon Lovers like you to have these TRUE and PURE LATEX balloons."

På vej gennem kataloget over alverdens balloner er det svært ikke at føle en voksende usikkerhed over for Ballon Lovers Company og deres kunder. Det bliver aldrig udtalt direkte, men de interesserer sig simpelthen så meget for balloner og taler så lidenskabeligt om deres kvaliteter, at ballonerne fremstår som lystobjekter: "Balloon Lovers Company understands the Balloon Lovers of the world and we will work diligently to honor our clients with custom work and special requests. If we do not have what you desire we can special order and have it to you as quickly as possible with minimal delay. We can and will work with you to meet your needs. We cater to all!" Hvilke særlige ønsker, hvor vil de hen, hvad foregår der egentlig her?

Fetichisme: det er, hvad der foregår. Godt nok er lystfølelserne forskudt til begejstringen for ballonerne form og farve og stofflighed - og den seksuelle ophidselse og udløsning er lagt helt over i den uskyldige oppustning af balloner og eksplosionen med dens frydefulde forskrækkelse, uh! Men dét er bestemt ikke tilfældet hos andre ballonfetichister.



ANNE MARIE PLOUG
Serigrafisk tryk 1995



For selvom man aldrig har hørt om dem, så findes de altså, ballonfetichisterne. Der er tusindvis af dem. Og tilstrækkeligt mange er sprunget ud til, at de for nogle år siden kunne slutte sig sammen i en egen organisation, Ballon Buddies. Her er den seksuelle interesse rykket i forgrunden: "Ballon Buddies is a private organization for adults who share a common interest: we all have a sexual fetish for toy balloons." Foreningen har etableret støtte- og diskussionsgrupper. Den udsender nyhedsbreve og fungerer som kontaktbureau for alle, der bliver sexuelt ophidsede af at puste balloner op, lege med dem, knalde dem, eller se deres partnere lege med balloner og knalde dem - eller selv blive pustet op!

En af forgangsmændene i bevægelsen er Karl Xydexx Jorgensen, Silver Spring, USA. Han kalder sig også for Xydexx Squeakypony. I en årrække har han udgivet et blad for latexfetichister med hang til balloner og oppustelige badedyr, Ballon Animals: "Do you enjoy blowing up inflatables? I mean REALLY enjoy blowing up inflatables? Do vinyl pool toys and other inflatable animals turn you on? Did you ever think you were the only one with this fetish and wish you could contact others like you? Well, your search is over!" Xydexx Jorgensen vier størstedelen af bladet til egne tegninger, noveller ("Airgasm", "Expanding Horizons") og personlige notitser, der handler om hans lidenskab for oppustelige dyr og navnlig oppustelige rensdyr - heraf tilnavnet, Squeakypony.

Der er dem, som elsker balloner, og dem, som elsker oppustelige madrasser, badedyr og andet legetøj. Nogle stopper tøjet med balloner, andre igen har forkærlighed for at blæse sig selv eller andre op til en ballon. Der er en, som er kendt for at spise en masse soda og holde på gassen, så han bliver oppustet, og mange fantasierer om at gøre det rigtigt med pumper og trykluft, men som regel sker det ved hjælp af oppusteligt latextøj. Og hvadend ens passion for balloner går ud på, så er der noget at hente i den mere marginale del af sexindustrien.

Der er Big Boys Balloons: "a service to fellow balloon fetishists and balloon lovers as a source for big, unusual, and hard to find balloons". Forretningen bliver drevet af Buster, eller Balloon-guy, som han også bliver kaldt - endnu en af initiativtagerne til Ballon Buddies. Mutton Bone i Warrenton, Virginia, fremstiller oppustelige gummidyrlignende som fåret Love Ewe. Det beskrives som "a high-quality, life-sized, anatomically-correct, inflatable sheep with red garters, fishnet stockings, and lipstick". De imødegår klager fra dyrerettighedsforekæmpere med erklæringen i kataloget, at "no actual sheep were harmed during the research and development of our product. Any resemblance to actual sheep, living or dead, is coincidental". Den australske forretning Cocoon tilbyder en oppustelig version af hele deres sortiment - oppustelige dildoer og mundknebler, oppustelige hætter, tøj med oppustelige bryster og mave, tætsluttende oppustelige heldragter, oppustelige soveposer: alt i latex. Selv pornoindustrien er ved at komme efter det med blød og hård sex, hvor balloner spiller en central rolle.

Der er ikke noget at sige til, at mange ballonfetichister tilbeder Anna Nicole Smith. Hun har da nogle ordentlige balloner - og hvis der er en fantasi, som disse folk deler med hinanden, så er det oppustelige bryster. De lever deres lyster ud i computergrafik af uskyldige lolitaer, hvis bryster er et par gange større end dem selv, og morfer og manipulerer fotografier af sexsymboler som Alicia Silverstone, der forsynes med kolossale bryster. Denne brystfiksering siger en del om, hvad der er på færde i en fetich, som går ud på at puste balloner op og nyde deres bløde, elastiske tekstur: moderbinding. Og det forklarer også, hvorfor fascinationen retter sig mod balloner og badedyr og andre oppustelige genstande uden menneskelige træk, der hverken ligner eller ikke ligner den mor, som er det egentlige sexobjekt.

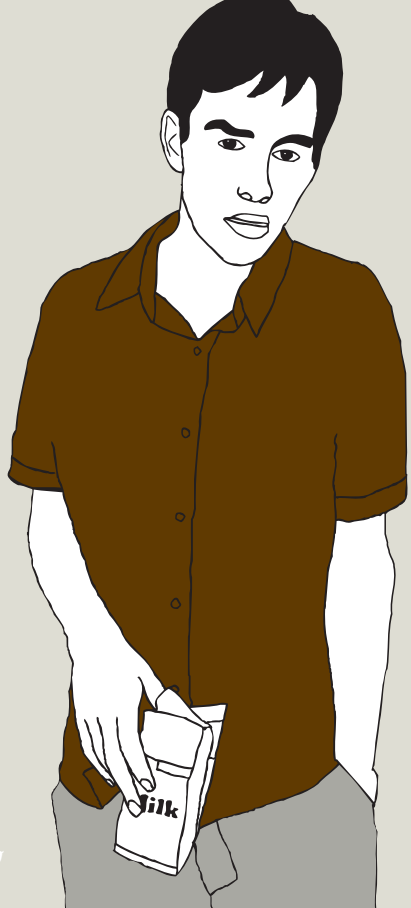
Kærligheden til balloner skulle da ellers være godt tjent med de oppustelige dukker, som produceres i massevis af sexindustrien. Hvad med Ms. Wonderful, \$89.79? Hun kommer i naturlig størrelse med en pulserende mund, bryster, som kan fyldes med varmt vand, hud af velour, blond silkehår, øjne, der åbner og lukker, og "a pump-action vibrating vagina". Og så er der japanske lolitadukker som Michiko, der venter med åben mund og spredte ben: endnu mere realistiske - og endnu nærmere målet. Hvis altså målet er en anden, virkelig person. I det tilfælde kommer de dukker nok tættest, som fremstilles af Abyss Creations under ledelse af special effects kunstneren "Mad" Matt McMullen - også kaldt for "Pygmalion of Plastics". De har udviklet den fineste sexdukke, som kan købes for penge, 50 kilo silikone med skelet, der har en ultra-realistisk effekt. Det er et surrogat, som alvorligt prøver på ikke at være det, men tværtimod stræber efter at ophæve sig selv ved at være "the real thing".

Knud Romer Jørgensen



ANNE MARIE PLOUG
Computergrafik





CHRISTIAN RAMSØ



CHRISTIAN RAMSØ



**"I AM HIV POSITIVE.
BUT THANKS TO MY
FRIENDS AT TONG
INDUSTRIES I FEEL
JUST FINE!"**

OSHI YAMAMOTO
EMPLOYEE
TONG INDUSTRIES



PLAYING YOUR GAME, BABE...

Ovid fortæller myten om skulptøren Pygmalion. Han laver en elfenbensstatue af en kvinde lige efter sit hoved, og den bliver så smuk, at han forelsker sig voldsomt. Ude af sig selv beder han Venus om at skænke ham en ligeså smuk brud, hvorefter gudinden forvandler statuen til en levende kvinde. Balletten Coppelia udspiller sig over samme tema: en dukkemager forelsker sig i en af dukkerne, som bliver levende for ham. I det virkelige liv har vi maleren Oskar Kokoschkas ulykkelige kærlighed til Alma Mahler. Da han endelig forstår, at hun er uopnåelig, får han lavet en vellignende dukke af hende som kompensation. Den følger ham på hans rejser, sidder model for ham og findes på et utal af hans malerier. Mere velkendt fra nutiden er måske det følelsesmæssige forhold, man kan få til en Tamagotchi, til Lara Croft (en smuk, tilbedt playstation-figur) eller Kyoko Date (en japansk cyberpige med en stor fanskare, egne tv-shows og popsangerkarriere) til Barbiedukker, Lolitadukker, osv. Pygmalionmyten kan bruges som metaforisk beskrivelse af den medfødte egenskab, mennesket har til at tillægge liv og hensigter til selv livløse ting og dermed engagere sig følelsesmæssigt.

Som regel opfattes virkelighed som en modstilling til fiktion. Men hjernen forholder sig på mange områder til fiktion, i f.eks. film og computerspil, som den gør i virkelige situationer i normallivet. I filmens barndom forekom eksempler på tilskuere, der råbende sprang op til biografærredet for at advare helten mod skurkene. Siden har publikum dog opgivet at græde handlende ind; istedet kan en hel biograf græde snot over en melodramatisk skildring af en mor, der mister sit barn - selv om vi aldrig selv har haft et barn eller faktisk aldrig har været en kvinde, og det intet har med vores realverden at gøre. Det er muligt at indleve sig i fiktion, fordi tilskueren identificerer sig med helten/ hovedaktøren uanset køn, alder og position, og dennes mission (bomben skal detoneres, barnet må reddes) bliver også tilskuerens mission i de 90 minutter, filmen varer. Desværre er det jo fysisk umuligt selv at hjælpe helten, så man må lægge alle følelser i hænderne på ham og overlade resten til handlingen. Derved har identifikationen en passiv karakter, fordi vi som tilskuere er handlingslammede og ingen indflydelse har på forløbet. I slutningen af filmen, når alle heltens handlingsmuligheder er opbrugte og målet for hans handlinger uden for rækkevidde (barnet kunne ikke reddes, eller kæresten giftede sig med en anden) sidder tilskueren tilbage og må komme af med de voldsomme følelser i form af gråd og tårer: det autonome nervesystem træder i kraft. Dette gælder naturligvis kun for melodramatiske film. En actionfilm er får os ikke til at græde, men er "spændende" og opleves fysisk med svedige hænder og hjertebanken, fordi hjernen udløser adrenalin - ganske som den ville gøre, hvis situationen var virkelig.

KÄSZNER/RAMSØ

Grafik af Smike Kászner med udgangspunkt i Ramsø's Tong logo

Andre filmtyper som realistiske og komiske film, horror-, dokumentar-, og pornofilm bevæger naturligvis tilskueren i en anden retning, hvor andre følelser/hormoner udløses. På mange områder udløser filmen forskellige spændingstilstande, som vi aldrig ville opleve i normallivet, men til gengæld oplever passivt foran skærmen med stor hormonal aktivitet og fornøjelse.

Anderledes forholder det sig med computerspil. Godt nok identificerer tilskueren/spilleren sig med hovedaktøren, men spillerens egen position giver identifikationen en aktiv karakter. Hovedaktøren i spillet er nemlig sammensmeltet med spilleren selv: spillerens egen motorik, evne til at orientere sig, løse gåder osv., har direkte indflydelse på spillets udvikling og handling, og får øjeblikkelig betydning, når joy-sticken og tastaturet berøres. Efter mange timers famlen og træning i at koordinere ens handlinger med det, man ser på skærmen - så har man lært lektien: Overblik og sikkerhed. Lystgevinsten er stor: følelsen af, at "alting bare kører for én", et højt stadie af psykofysisk flow, en interaktion mellem hørelse, billede, hjerne og muskler - og en følelse af sadistisk overherredømme.

Sammenhængen mellem spil og normalliv er tæt, for begge kræver orientering og kortlægning af omgivelserne, førend problemerne kan blive løst og handlingsmulighederne vise sig. Endvidere kan spilleren gennemleve forskellige følelsesmæssige tilstande, der kommer tæt på normallivets, f.eks. udløsning af adrenalin i action- og kampspil. Dog er spillets virkelighed stærkt modificeret: man dør for det første ikke rigtigt, og highscore-prestigen er immervæk inden for et stærkt afgrænset miljø.

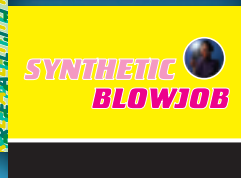
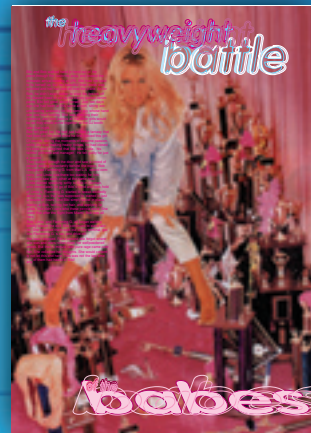
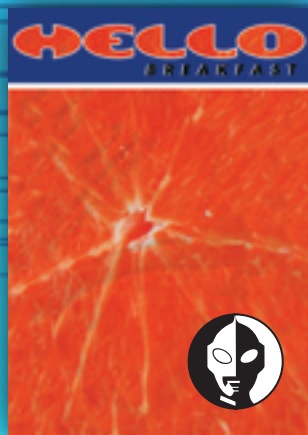
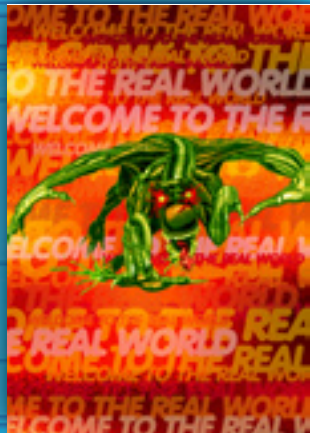
Selv om virkelighedsoplevelsen i computerspillet er temmelig udtalt, bevæger spilleren sig stadig inden for spillets fastlagte regelsæt og kan derfor kun benytte sig af de handlingsmuligheder, spillet foreslår og er forprogrammeret til. Hvis man selv vil bestemme forløbet, så er man faktisk nødt til at danne sin egen fiktive virkelighed, f.eks. ved at koble et forestillingsunivers med hvad man reelt kan foretage sig. Anne Marie og Ramsø tager skridtet videre end computerspillet: de laver deres egen fiktive virkelighed på lærredet ud fra egne regler og præferencer, hvor den motoriske handling udgøres af penslen frem for joy-sticken. Motiverne er hentet fra reklameverden, fra playstation og den japanske popkultur - alle er computer-skabte fiktive størrelser. Ikke desto mindre er det velkendte motiver, moderne ikoner fra den vestlige og østlige verden, som udgør en stor forskel for mange mennesker, der identificerer sig med dem, lægger følelser i dem og føler sig ét med dem. Sammenfaldet med Anne Maries og Ramsøs virkelighed er, at de begge arbejder som grafiske layoutere i reklamebranchen, og begge spiller playstation - ofte og længe. Motiverne er billeder på deres normalliv, arbejde og fritid, og optræder som et personligt udtryk, som en del af dem selv. Det totale sammenfald mellem fiktion og virkelighed, som det delvist forekommer i computerspillet, sker, når fiktionen bliver et selvudtryk og et selvportæt: Ramsø putter ofte en playstationagtig, todimensional Ramsø ind i sine billeder, og Anne Marie ligner de mangapiger, hun maler. I øvrigt er Ramsø

Sony Playstations nye ansigt og kommer til at pryde reklamerne i Skandinavien - en omvandrende, levende playstationreklame! Men ikke nok med det, han har selvfølgelig taget en t-shirt på med et logo, han selv har lavet: et logo for et produkt, der ikke eksisterer; Textron 3000. Han propper en reklame ind i reklamen, ovenikøbet en reklame for sig selv ind i reklamen med ham selv, et non-eksistent produkt ind i en fiktiv verden. Mere meta-agtigt kan det vist ikke blive. Derfor kan man sige, at Anne Marie og Ramsø udviser distinktionen mellem virkelighed og fiktion: hvor filmseeren identificerer sig passivt med filmhelten i det fastlagte handlingsforløb, og hvor computerspilleren identificerer sig aktivt med spillets aktør inden for de faste, forprogrammerede rammer, så er identifikationen med deres malerier ligeledes aktiv - de bestemmer bare suverænt over handlingsmulighederne, sætter selv rammen og kreerer en fiktion, der er deres realverden. Ligesom den sidste afgørende handling i computerspillet, hvor det endelig lykkes én at komme på highscoren, så sætter Anne Marie og Ramsø punktummet i form af signaturen, og vupti! nu hænger de på Galerie Egelund. Handlingsmulighederne er optimeret, og denne form for highscore har sandelig reel betydning i det virkelige liv. Ramsø underskriver sig med et © og et ®, Anne Marie med et @ - det kollektive, digitaliserede og anonyme bliver gjort til et følelsesladet udtryk for det mest unikke og personlige, man har: Underskriften.

Birgitte Kirkhoff Olsen



©-MAN: RAMSØ
Baggrundsbillede: PLOUG





ANNE MARIE PLOUG

Tusch på plastic 300x450 cm COWGIRL SOCIETY 1997



SAINT KNUCKLE FEVER

Patron saint of Gameheads

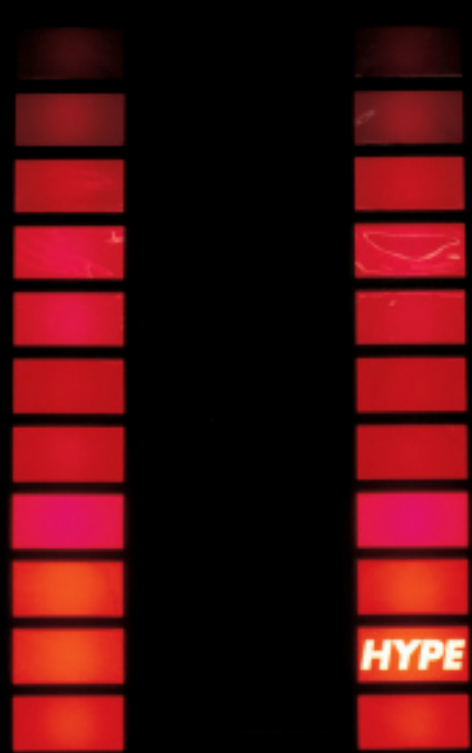
CURES:

**sore fingers
lack of concentration
dizziness
headaches
malnutrition**

HELPS TO IMPROVE:

reaction velocity

LOVE TO GAIN - HATE TO LOOSE - PRAY TO WIN



BY TONG AIR のサービス

REAL NOW

サービス 対応 可能

OPTIONS & PRICE LIST

PUBICHAIRSTYLE SHAVED ¥5.600	PUBICHAIRSTYLE TRIMMED ¥5.700	PUBICHAIRSTYLE NATURAL ¥5.700	BODYTYPE BODY 1 ¥3.2000	BODYTYPE BODY 2 ¥3.2000
ENTRIES VAGINAL/ORAL ¥13.000	ENTRIES VAGINAL/ANAL ¥13.000	ENTRIES VAGINAL/ORAL/ANAL ¥19.500	PUBICHAIRTYPE CURLY ¥2.600	PUBICHAIRTYPE STRAIGHT ¥2.600
SKINTONE FAIR ¥1.550	SKINTONE MEDIUM ¥1.550	SKINTONE TANNED ¥1.550	SKINTONE ASIAN ¥1.550	SKINTONE AFRICAN ¥1.550

REAL NOW

OPTIONS & PRICE LIST

HEADTYPE HEAD 3 ¥4.900	HEADTYPE HEAD 4 ¥4.900	HEADTYPE HEAD 1 ¥4.900	HEADTYPE HEAD 2 ¥4.900
HAIRSTYLE STYLE 1 ¥2.000	HAIRSTYLE STYLE 2 ¥2.000	HAIRSTYLE STYLE 3 ¥2.000	HAIRSTYLE STYLE 4 ¥2.000
HAIRCOLOR LIGHT BLONDE ¥330	HAIRCOLOR MEDIUM BLONDE ¥330	HAIRCOLOR BROWN ¥330	HAIRCOLOR AUBURN ¥2.600
NAILCOLOR NATURAL ¥5.600	NAILCOLOR PINK ¥5.700	NAILCOLOR RED ¥5.700	NAILCOLOR GOLD ¥13.000
LIPCOLOR APRICOT ¥3.500	LIPCOLOR PINK ¥3.500	LIPCOLOR RED ¥3.500	LIPCOLOR BRONZE ¥5.500
EYECOLOR GREEN ¥330			
EYELASHLENGTH SHORT ¥100			
EYELASHLENGTH MEDIUM ¥100			
EYELASHLENGTH LONG ¥100			
EYECOLOR BROWN ¥330			
EYECOLOR BLUE ¥330			

ORDER INFORMATION Use our secure order form for your total privacy and security. Your order information will be encrypted and sent to our isolated system for complete security and safety.

PAYMENT we accept payment by credit card only.
ORDER CONFIRMATION you are notified when your order is shipped. Notification includes the exact date of delivery and estimated time of arrival.

SHIPPING all orders are shipped in a highly secure and sturdy crate. Shipping charges will be calculated and included in your order confirmation. All orders are shipped via Tong Air Express.

ASSISTANCE if you have any questions or if you need help placing your order, call (666) 213-0600.

ALL SALES ARE FINAL



NAVN, ADRESSE OG ANDRE NUMRE

Kaos og orden er modsætninger. I matematikken benyttes tal til at bringe orden både udenfor og indenfor matematikken.

Kaosteori går ud på, at tallene - på trods af, at de er abstraktioner - afslører at de har deres egen natur. I matematiske grænseområder begynder tallene at opføre sig kaotisk.

Da kampen imellem CD'en og LP'en stod på, var det samtidig kampen imellem digitalerne og analogerne. Digitalerne vandt - og LP'er findes nu kun i Den Blå Avis.

Digit betyder på græsk: finger. At digitalisere verden, er at give den fingeren. På engelsk betyder digit: tal. Verden skal kunne tælles på fingrene. Men det er umuligt at tælle det, der ikke er en enhed - der ikke har et navn.

Kun som ide, som abstraktion, er noget identisk med andet end sig selv. Der er ikke to blade på træerne, der er ens. Men vi taler alligevel om to blade - som om de var ens. Vi gør det u-lige lige - og det fungerer i praksis, selvom teorien er modsætningsfyldt.

Analogos betyder på græsk: tilsvarende tanke. Illusion betyder på latin: forestilling uden realitet bagved - sansbedrag.

At digitalisere, er at runde af - at se stort på noget. En finger er en endelig størrelse - den slutter et sted. Det gør det irrationelle tal "pi" ikke. Syv går aldrig op i toogtyve.

I et koordinatsystem har ethvert punkt et sæt koordinater - det er punktets navn. Hele verden kan til alle tider og steder sættes ind i et koordinatsystem med fire dimensioner, tre rumlige og en tidslig. Jesu fødsel, gerninger og korsfæstelse ville have sit eget unikke sæt koordinater.

Når grammfonen afspiller LP'en - så afspiller grammfonen samtidig også sig selv, presse-maskinen og støvkornene. Her er det materiale, der gnider mod materiale med lyde som resultat. Derfor kan pladen afspilles, selv når grammfonen er slukket. Hverken CD-afspilleren eller CD'en eksisterer - når musikken lyder. Der spilles. Her omsættes information til musik. CD-afspilleren får informationen fra CD'en før den giver højtalerne besked om at spille.

Forskellen imellem den analoge og den digitale verden lader sig ikke umiddelbart afsløre. På afstand er der ingen forskel. Men forstørres de begge, vil forskellen pludselig vise sig. Den digitale verden er en endelig verden, hvor den analoge er en uendelig verden.

Den analoge verden holder aldrig op med, at lade sig uddybe og detaljere. Det gør den digitale. Når forstørrelsesgraden overhaler opløsningsgraden, så er der pludselig ingenting.

Computergrafik er digitalgrafik. At se rundt i et virtuelt rum - er som at se rundt i et rum tapetseret med elektroniske billeder fra aviser fyldt med raster. Programmet sørger for at illusionen ikke afsløres. Virtual reality er en tredimensionel overflade.

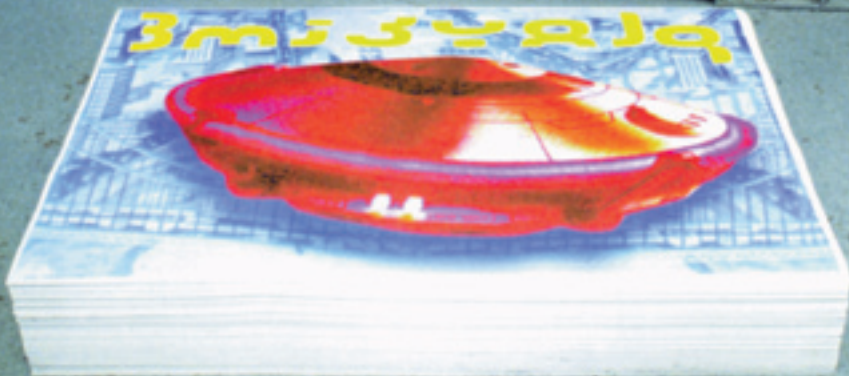
Morten Kold

Tak til boksebold: Mejner Olesen

NEVI NEVI NEVI NEVI
T
SOLIDFUEL

TEXTRON
3000





ANNE MARIE PLOUG
Offsettrykt plakat 46x70 cm 1000 stk.

DOPE

CHRISTIAN RAMSØ
Computergrafik 1997

YESPR TALKS AGAIN

Jeg er ikke virkelig - jeg er en konstruktion - som taler til dig - som udnytter din fantasi, dit hjernebarks referenceshow, som du tror du selv bestyrer, men som konstant er et produkt af det som jeg fortæller dig. Jeg er ikke alene, vi taler til dig fra Hollywood til Kobe. Du er ikke uden skyld selv, for du opsøger mig. Du vil forføres - jeg giver dig også lov til at føre mig, men jeg har lagt rammerne, for du fører mig kun i min verden, jeg definerer din frihed. Jeg er på døgnet rundt - der er altid lyst i min verden - lyset drager dig. Jeg er en del af evigheden, som du håber at opnå, men du ved at du ikke kan opnå min status selvom du konstant prøver. I vores fælles landskab er du Jesus - men jeg er GUD. dut dut dut jeg er optaget - skrid

af Jesper Sønderaas

ANNE MARIE PLOUG

Olie på lærred Grøn manga #2 145x130 cm 1997





67

CHRISTIAN RAMSØ

UDDANNELSE

90-97

Det Kongelige danske Kunstakademi, Billedkunstskolerne

UDSTILLINGER

92

RAMSØ krasnapolsky, kbh.
HILSEN FRA DANMARK (m.ploug) ballerup bibliotek, ballerup.
SHOWROOM REFILL husets galleri, kbh.

93

JANUAR 93 overgaden, kbh.
RAMSØ'S råds-kælderen, kbh.
MAJ 93 ringsted galleri, ringsted.
HYPE (m.ploug og kørner), overgaden, kbh.
CHARLOTTENBORGS EFTERÅRSUDSTILLING kbh.

94

©&@ (m.ploug), råds-kælderen, kbh.

95

HVOR ER VI NU unge kunstneres samfund, oslo, norge.
STORM (m.ploug og kørner) copenhagen europe center, kbh.
CHARLOTTENBORGS FORÅRSUDSTILLING kbh.
RAMPEN (m.ploug og eckardt) bikubens hus, kbh.
ARMS GALLERY saga II kbh.

96

GOLLY GEE saga II kbh.
KUNST FRA KUNST PÅ ARBEJDSPLADSEN nikolaj kbh.
WILD AT HEART galerie jousse seguin, paris.
GALERIE EGELUND kbh.
CHARLOTTENBORGS FORÅRSUDSTILLING kbh.
ALIEN PROJECT charlottenborgs efterårsudstilling, kbh.
PIENTURE SÓCIALE (m.handgaard/greanae) råds-kælderen, kbh.

97

AUTHENTICVISUALTHRILLS (m.ploug) danske grafikere, kbh.
EXIT97 kunstforeningen gl.strand, kbh.
SIZE FICTION galerie egelund, kbh.

SOLGT TIL BL.A.

Kunst på arbejdspladsen, Viborg kunstmuseum,
Akademiets grafiske samling, Den Danske bank, Børsen, NOVO.



66

ANNE MARIE PLOUG

UDDANNELSE

88-95

Det Kongelige danske Kunstakademi, Billedkunstskolerne

UDSTILLINGER

91

SHOWROOM wurst kbh.

GADETEGN glyptoteket kbh.

93

CHARLOTTENBORGS FORÅRSUDSTILLING kbh.

PLAYTIME BABY galleri nådada kbh.

94

HYPE (m.ramsø og kørner), overgaden, kbh.

©&@ (m.ramsø), råds-kælderen, kbh.

95

CHARLOTTENBORGS EFTERÅRSUDSTILLING kbh.

STORM (m. ramsø og kørner) copenhagen europe center, kbh.

GLOBE kulturby 96, kbh.

RAMPEN (m.ramsø og eckardt) bikubens hus, kbh.

ARMS GALLERY saga II, kbh.

BILLEDBOG glyptoteket, kbh.

COPENHAGEN ART FAIR forum, kbh.

SKOVGAARD MUSEET viborg

96

WILD AT HEART galerie jousse seguin, paris

CONVOY turbinehallen kbh.

GALERIE EGELUND kbh.

GOTLANDS KUNSTMUSEUM gotland sverige

COWGIRL SOCIETY north galleri, kbh.

97

AUTHENTICVISUALTHRILLS (m.ramsø) danske grafikere, kbh.

GERMINATION 9 prag/nice/luxembourg

MALERI galleri phoenix

SIZE FICTION galerie egelund, kbh.

SOLGT TIL BL.A.

IBM, NOVO, Olympus, Kunst på arbejdspladsen,
Gladsaxe kommune, Viborg kunstmuseum, Akademiets grafiske
samling.

RESPEKT

JESPER SØNDERAAS

Cand.merc. Corporate Design
Skribent - Konsulent - Subkulturel researcher
Vesterbrogade 71 5.sal 1620 København V
Tel: 3325 5228 e-mail: jso@kunde.dk

KASPER KRUSE

Illustrator
Gasværksvej 16 4.sal 1656 København V
Tel: 3123 7735

SMIKE KÄSZNER

1966 Art Inc. 2066 ©
Elev på Kgl. Danske Kunstakademi, billedkunst
Medejer af reklamebureauet Umwelt A/S
Hotline: man-fre kl.18-20. tel: 3139 0223

MORTEN KOLD

Stud.cand.fil
Tekstforfatter, skribent: ITCH, Tjeck m.fl.
Bragesgade 2 3 th. 2200 København N
Tel: 3181 9571 e-mail: mkl@kunde.dk

BIRGITTE KIRKHOFF OLSEN

Stud.mag, kunsthistorie.
Medstifter af Galleri Eat Me! og udstillingsstedet 1%,
medredaktør tidsskriftet 1%. Kurator for gruppeudstilling
i Washington, maj 1998.
e-mail: kirkhoff@dorit.ihl.ku.dk

KNUD ROMER JØRGENSEN

Stud.mort, litteraturvidenskab
Udgiver bladet OBZINE! Kulturkritiske essays om per-
versioner, pebermyntepastiller og popkultur. "Pop and
Perversion" udkom. 1998, Critical Vision/Headpress.
e-mail: romer@cybernet.dk



Bartsch
to crea
has als
incendia
ang
sa
f

whi
of h
asc
of i
the fa
of pse
ting
ticize
barrie
taken
als. "L
polyes

GALERIE EGE LUND

LANDEMÆRKET 12
1119 KØBENHAVN K
TLF. 33 93 92 00
HVERD. 11-18. LØR. 11-15