

## **Christian Blandhoel: Empati-simulator**

En kunstutstilling hos Ås kunstforening i Galleri Ås, 25. april – 3. mai 2026

Utstillingen *Empati-simulator* er en installasjons-, maleri- og skulpturutstilling inspirert av en pedagogisk metode: læring gjennom empati og simulerte opplevelser.

En *Empati-simulator* er en reell metode, for eksempel en kreftsimulator eller geriatrik simulator – et pedagogisk verktøy bestående av en vektdrakt brukt i rollespill for opplæring av behandlere, pleiere og pårørende. Dette skal gi en opplevelse av sykdom og av å leve med begrensninger, slik personen det gjelder gjør.

Utstillingen og verkene ble til i perioden 2024–2026. Jeg er en ufør billedkunstner med kronisk sykdom og nedsatt mobilitet. Kunsten skapes i de korte rommene mellom symptomer og nedetid, ofte som en eksplosiv utfoldelse hvor jeg lager flere ting samtidig og med minimal selvsensur.

Jeg er utdannet maler, men har ikke malt eller stilt ut malerier på over 20 år. Jeg beskriver meg selv som en kunstner uten et fast håndverk, det vil si at jeg arbeider innen flere disipliner uten å føle meg bundet til én kunstnerisk identitet. Kunstnerisk driver jeg vekselbruk. Jeg er også støymusiker og bygger instrumenter, og veksler mellom uttrykk slik at jeg aldri går lei.

Utstillingen *Empati-simulator* handler om egen historikk – en livsreise gjennom sykdom og fattigdom, i møte med NAV over en 25-årsperiode. Det er en personlig historie som endte i resignasjon: Jeg sluttet å kjempe og begynte å lage kunst. Resignasjonen skapte denne utstillingen. Skadeverk ble til kunstverk, ved å gi opp kampen og i stedet fortelle helt ærlig om hvordan det oppleves å bli brutt ned av de som er satt til å hjelpe.

Jeg beundrer idealister og aktivister som prøver å gjøre verden bedre. Siden jeg ikke har overskudd eller ressurser til å stå på barrikadene, bruker jeg kunsten og min egen historie som en oppskytningsrampe.

*Empati-simulator* som kunstprosjekt ønsker å lære NAV å bry seg om syke og fattige. Det er kunst som forsøker å lære NAV og politikere å bry seg om individene og familiene som rammes av deres handlinger. Kunsten skal belyse holdninger. Syke og fattige kan oppleve systemet som en kollektiv oppfordring til selvmord. I 12 år ble jeg bokstavelig talt bedt om å gi opp. Individet i systemet var fullstendig likegyldige til hva det innebærer å måtte kjempe for å overleve – ikke bare systemet, men også sykdom og depresjon.

Utstillingen består av skulpturer, dioramaer, rekvisitter og malerier som samlet utgjør et opplæringsverktøy i empati. Den er særlig rettet mot politikere, offentlige ansatte og personer som ikke selv har opplevd livsbegrensende tilstander, mistenkeligjøring på grunn av utseende eller sykdom, fattigdom og en konstant frykt for å våkne uten håp eller fremtid.

Prosjektet tar utgangspunkt i denne 25-årige sykdomshistorikken og møtet med et støtteapparat som ofte fremsto mer opptatt av å begrense enn å hjelpe. Dette førte til en utmattelseskrig for å overleve. Utstillingen er, ved siden av å være et empatioplæringsverktøy, også en konsekvensanalyse av maktstrukturer: overmakt, statsmakt, voldsmakt, avmakt, NAV-makt, individmakt og skjønnsmakt.

Kunst nyter bedre kår for ytringsfrihet enn leserinnlegg og uttalelser. Samtidig er de rammede ofte begrenset i både livsutfoldelse og mobilitet, og blir dermed nær usynlige i demonstrasjoner og protester – fraværende fra sivil ulydighet, i en konstant frykt for å miste de få ytelsene de lever av.

Empati-simulatoren er et verktøy – en modell andre kan følge, bygge videre på og lære av. Den kan bidra til å avlære offentlige personer og institusjoner de psykopatiske og sosiopatiske trekkene som kan oppstå som automatiske forsvar.

Kunst kan underholde eller være en inspirasjon til ettertanke, men *EMPATI-SIMULATOR* tar sikte på å være noe mer. Med utstillingen følger en Instagram-side hvor andre NAV-brukere kan vise sin kunst og sine uttrykk, samt en Bandcamp-/musikkside hvor man kan legge ut musikk rettet direkte mot politikere og NAV.

### **Generativ kunst**

Jeg er en kunstner som tror på interaktivitet, generativ kunst og det å nære andres uttrykk og publikums bidrag. Jeg har min historie og mitt perspektiv – ensomheten og flukten fra livet jeg har levd – og dette har blitt til kunsten jeg produserer, og utstillingen du møter her.

Elementer fra mitt tidligere kunstnerskap er også til stede, som *Fuckbears*, som i 2022 ble utstilt i sin helhet på Nasjonalmuseet. Også gitarene og de ombygde instrumentene er med – et konsept hentet fra *Støybiblioteket* og *My First Record Label*-utstillingen, hvor jeg lager instrumenter publikum kan bruke til å skape ny musikk på tvers av ferdigheter og disipliner. Dette er interaktive og generative kunstprosjekter.

Kunst er en stafettpinne – vi inspirerer og aktiverer hverandre. Kunsthistorien er full av verk som refererer til annen kunst og videreutvikler temaer gjennom generasjoner. Kunst er ikke statisk, men beveger seg i bølger som utfordrer oss til å utvikle nye språk og perspektiver.

I dette ligger også en erkjennelse: I publikum finnes det mennesker som søker tillatelse til å skape og uttrykke seg. Det er nettopp dette interaktiv og generativ kunst tilbyr – en invitasjon.

Empati-simulatoren drøm og potensial er at andre i lignende situasjoner kan bruke konseptet videre til å skape ny, viktig kunst og aktivisme for et bedre liv.

Jeg er klar over at utstillingen inneholder mørke temaer som selvmordstanker, vold, sinne og frustrasjon. Jeg har valgt å ikke skjule dette, men heller vise det som et verdifullt perspektiv – noe de som forårsaker denne avmakten bør konfrontere. Altfor ofte blir offeret ikke hørt, mister håpet eller tyr til vold.

Vi lever med kyniske systemer som kan skape kyniske offentlige tjenestepersoner – mennesker som egentlig er ment å tjene samfunnet. Dersom målet er å løse problemer, er empati den viktigste læremesteren.

Christian Blandhoel, Langhus, april 2026



Les mer på [aaskunstforening](#)