

Juliana Cerqueira Leite

URN 10, 2023

Støbegips, glasfiber, aluminium,
stål, pigment, glassokkel, levende
planter, organisk substrat

140 × 90 × 45 cm

Udlånt af Prats Nogueras

Blanchard, Barcelona / Madrid

Ved at gentænke formen på en traditionel urne tager den brasilianske kunstner Juliana Cerqueira Leite livtag med sit hjemlands rige keramiske tradition blandt den oprindelige befolkning. Hvor en urne sædvanligvis fremstilles til at rumme de jordiske rester af en afdød person, skaber Leites beholder en visuel spænding mellem det indesluttede og det synlige. Gipsafstøbningen er af hendes egen krop og repræsenterer en form for personlig begravelse og opgravning af selvet. Kropsafstøbningen er placeret oven på en vitrine fyldt med jord og levende planter – og kan pege i retning af overgange mellem liv og død.

Dental plaster, fibreglass, aluminium,
steel, pigment, glass base, live
plants, organic substrate

140 × 90 × 45 cm

Courtesy Prats Nogueras Blanchard,

Barcelona / Madrid

In this sculpture, the Brazilian artist Juliana Cerqueira Leite engages with her country's rich indigenous ceramic tradition, reimagining the form of a traditional urn. Normally containing the remains of a deceased person, Leite's vessel establishes a visual tension between containment and exposure. Placed on top of a vitrine filled with living soil and tropical plants, self-made plaster casts of her body register self-burial and self-exhumation. This complex of figurative inversions – from positive to negative, inside to outside, concealed to uncovered – also suggests passages between life and death.

Roger Hiorns

FILM FOOTAGE OF 'A RETROSPECTIVE VIEW OF THE PATHWAY' IPSWICH BURIAL, 2016

Video, lyd, 94:36 min.

Udlånt af kunstneren, Corvi-Mora, London,
og Annet Gelink Gallery, Amsterdam
Kommissioneret af KW Institute for
Contemporary Art

Gennem de sidste ti år har Roger Hiorns begravet militære og civile fly forskellige steder i verden. Kunstneren holder sig fra at tale om meningen med sit projekt, men ikke desto mindre er hans aktioner fulde af potentiel symbolik; er de ritualer, der indvarsler et fremtidig stop for flyrejser eller brugen af fossilt brændstof? Uanset trækker Hiorns bogstavelig talt en moderne maskine som flyvemaskinen ned på jorden og skaber derved et billede af et højt avanceret – men også fornedret – teknisk system.

Video, sound, 94:36 min.

Courtesy the artist, Corvi-Mora, London
and Annet Gelink Gallery, Amsterdam
Commissioned by KW Institute
for Contemporary Art, Berlin

Over the past decade, Roger Hiorns has buried military and civilian aeroplanes at various locations around the world. The artist refrains from commentary on the meaning of his project. However, these gestures are full of symbolic potential. Might they be rituals, invoking a future end to air travel or fossil fuel consumption? Beyond this, Hiorns is 'grounding' a characteristically modern machine; here is an image of a 'higher' technical system made humble.

Rachel Rossin

SCRY GLASS I, 2023

Video på rund LCD-skærm, 9:45 min.

14,6 × 14 × 8,9 cm

Udlånt af Lujac De Sautel

Ordet 'scry' er en reference til de historiske *scrying glasses*, også kaldet 'sorte spejle'. I over tre tusinde år er denne slags spejle blevet anvendt som afsæt til at udforske selvet og komme med spådomme om fremtiden. Rachel Rossins værk fungerer som et nutidigt og teknologisk sort spejl: en allegori over digital søgen efter viden og – gennem dets afbildning af en figur, der flyder som et foster i en kybernetisk livmoder – en vision om en genfødsel af menneskeheden i det virtuelle rum.

Video on round LCD display, 9:45 min.

14.6 × 14 × 8.9 cm

Courtesy Lujac De Sautel

The word 'scry' is a nod to historical 'scrying glasses', also known as black mirrors. For over 3,000 years, these mirrors were used for divination and self-enquiry. Rachel Rossin's work is a technological black mirror for today: an allegory for digital searching and – through its depiction of a figure, gestating within a cybernetic womb – a vision of humankind's rebirth in virtual space.

Gillian Brett

MT190ENO2 (AFTER HUBBLE), 2022

LCD-skærm

39,5 × 32 × 5 cm

Udlånt af kunstneren

LCD screen

39.5 × 32 × 5 cm

Courtesy the artist

Gillian Brett

P1914S (AFTER HUBBLE), 2022

LCD-skærme, stål, timer

80 × 66 × 5,5 cm

Udlånt af kunstneren

LCD screens, steel, timer

80 × 66 × 5.5 cm

Courtesy the artist

Gillian Brett

1704FPF (AFTER JAMES WEBB), 2022

LCD-skærme, stål, blæk

216 × 120 × 6 cm

Udlånt af kunstneren

Gillian Bretts værker består af billeder af kosmos, som oprindeligt er blevet fotograferet med de kraftfulde Hubble- og James Webb-rumteleskoper. Bretts genskabninger er sammensat af en kombination af både analogt og digitalt fremstillet materiale. Ud over de specifikke billedfiler benytter kunstneren sig også af maling, tekniske fejl og endda skader på LCD-skærmene, herunder ridser og brændemærker. Tilsammen understreger elementerne de mange lag – fra software til data og hardware – som udgør digital repræsentation.

Tallet i værkstitlerne refererer til den anvendte skærmmodel.

LCD screens, steel, ink

216 × 120 × 6 cm

Courtesy the artist

These works feature views of the cosmos, originally captured by the powerful Hubble and James Webb space telescopes. Gillian Brett's reimaginations are achieved through a combination of digital and physical techniques. In addition to particular image files, the artist employs glitches, paint and even damage to the LCD screens, including scratches and burns. Together, these signs highlight the many layers – from software, to data, to hardware – which make up technical representation.

The numbers in the title refer to the screen model in use.

Sebastian Schmieg

SEARCH BY IMAGE, RECURSIVELY STARTING WITH A TRANSPARENT PNG (400×225PX), 2951 IMAGES, 12FPS, 2011, 2011

Video, 4:04 min.

Udlånt af kunstneren

Værkets slideshow dokumenterer en serie af billedsøgninger via Google Image, hvor funktionen 'søg med billede' scanner internettet for filer, der ligner brugerens oprindelige input. I tilblivelsen af dette værk fodrede Sebastian Schmieg først algoritmen med en gennemsigtig .png-fil (et filformat, der er specifikt designet til at kunne lagre billeddata). Med afsæt i den tomme png-fil var algoritmen i stand til at foreslå nyt billedmateriale. Algoritmens første forslag var et billede af en galakse. Schmeig brugte derefter algoritmens svar som input til sin næste søgning og fortsatte på denne måde igen og igen, op til tusind gange.

I sin respons på Schmiegs gennemsigtige fil gentog algoritmen ubevidst *big bang*-teorien om universets fødsel: ud af ingenting opstod alt andet. Efterfølgende demonstrerede algoritmen sin evne til at 'nudge' (skubbe) brugerne i retning af en bestemt type indhold med nøgenhed, vold, forbrugsvarer og endda selve Google-logoet. Schmeigs værk fungerer som et slags røntgenbillede af Googles algoritme, som den så ud i 2011, og afslører algoritmens ellers skjulte bias.

Video, 4:04 min.

Courtesy the artist

This slideshow documents a chain of Google Image searches. The 'search by image' function scours the internet for a similar picture to the user's original input. Sebastian Schmieg first offered the algorithm a transparent .png file. This format is designed to carry image data, therefore the algorithm was able to find something to propose as the closest likeness to the empty/transparent prompt: a picture of a galaxy. Schmeig then used this result as the input for the next search and so on, one thousand times.

In reply to Schmiegs's transparent file, the algorithm unwitting echoes the 'big bang' theory of the birth of the universe: from nothing, something. From there, it demonstrates its capacity to 'nudge' users towards certain content: nudity, violence, office furniture and even the Google logo itself. Schmeig's work functions as a sort of x-ray or forensic sample of the algorithm in 2011, capturing its otherwise invisible biases in operation.

enoré

VESSEL 1 (TO HOLD A DIGITAL FILE), 2020

3D-printet og glaseret keramik
15 × 14 × 10 cm
Udlånt af kunstneren

3D-printed and glazed ceramic
15 × 14 × 10 cm
Courtesy the artist

enoré

VESSEL 7 (TO HOLD A DIGITAL FILE), 2023

3D-printet og glaseret keramik
16 × 18 × 16 cm
Udlånt af kunstneren

3D-printed and glazed ceramic
16 × 18 × 16 cm
Courtesy the artist

to hold a digital file er en fortløbende serie af 3D-printede, keramiske beholdere, der illustrerer de sammenviklede forbindelser mellem kropslighed i digital og fysisk form. Til at fremstille værkerne anvendte enoré en håndholdt 3D-scanner til at registrere sit eget ansigt og hoved. De endelige objekter er fulde af forvrængninger og repetitive elementer og indfanger, med kunstnerens egne ord, det sælsomme i, hvad der sker, når man oversætter sig selv til forskellige medier. Når vi digitaliserer vores kroppe (og andre dele af vores liv), hvor meget af os bliver så overført, og hvad forsvinder? Kan vi overhovedet genkende vores eget digitale selv?

to hold a digital file is an ongoing series of 3D-printed ceramic vessels that address entanglements between digital and physical modes of embodiment. To make them, the artist employed a hand-held 3D-scanner to capture her face and head. Full of distortions and repeating features, the final objects contain the strangeness, in the artist's own words, of what it means to translate oneself through multiple realms. When we digitise our body (and other parts of our life), how much of us is carried over, and what is left behind? Do we recognise our digital selves?

PANORAMA CAT, 2022

Udstoppet kat

34 × 96 × 17 cm

Udlånt af kunstnerne og
Apalazzo Gallery, Brescia

Værket er en fysisk genskabelse af et populært *panorama-fail*-meme (det billede, der opstår, når panoramafunktionen på et telefonkamera forvrænger den fotograferede krop). Panoramafotografier bliver skabt gennem en særlig software, der tager fotos med et horisontalt udvidet billedfelt. Før i tiden var det en besværlig proces at lave panoramabilleder og kun muligt for teknisk dygtige fotografer. I de senere år har det dog ændret sig med introduktionen af funktionen 'panorama' i kameraet på smartphones. Udbredelsen af funktionen har ført til en overflod af mislykkede panoramaer, der er gået viralt. Værkets skulptur er et portræt af, hvordan de digitale teknologier forvrænger 'det virkelige liv'.

Taxidermy cat

34 × 96 × 17 cm

Courtesy the artists and
Apalazzo Gallery, Brescia

A physical recreation of a well-known 'panorama-fail meme' (created when the panorama function on a phone camera distorts the photographed body). Panoramic photography is a technique in which special software is used to capture images with horizontally extended fields of view. In the past, creating panoramas was tedious and only possible for technically skilled photographers. This has changed in recent years, with the introduction of the panoramic photo function in smartphones. The popularisation of this feature has led to a flood of mistakes that have gone viral. This sculpture offers a portrait of how digital technologies distort 'real life'.

Most Dismal Swamp

SCRAPER, 2023

Video, lyd, 71:03 min.

Udlånt af kunstnerne

Kommissioneret af KW Institute for
Contemporary Art

Scraper er en film, der, ud over scenografi-
en og de fysiske kostumer, blev skabt ved
hjælp af en række kunstig intelligens-værk-
tøjer. Opbygget som en serie af vignetter
viser filmen et væld af forvrængede karak-
terer fordybet i forskellige ritualer. Stem-
men i filmens fortælling svinger mellem in-
ternet-*slang* og en arkaisk engelsk dialekt,
der tilføjer værket endnu et lag af noget
obskurt eller hallucinerende. Tilsyneladen-
de er det kun de indviede, der har adgang
til at forstå værkets univers af hemmelige
koder og krypterede ord.

For danske tekster se Kunsthal
Charlottenborgs app.

Video, sound, 71:03 min.

Courtesy the artists

Commissioned by KW Institute
for Contemporary Art

Scraper is a hallucinatory film that was created
using a variety of AI-powered tools, in addi-
tion to physical costumes and scenography.
Composed of vignettes, it features a host of
strange-looking characters engaged in various
rituals. The accompanying narration oscillates
between archaic English dialect and inter-
net-speak, offering another layer of obscuran-
tism. It appears that only initiates can compre-
hend this world of secret codes and encrypted
speech.

Jon Rafman

VIDEOCABIN II (PUNCTURED SKY), 2022

Træ, lak, skærm, video, 21:10 min.

190 × 160 × 140 cm

Udlånt af kunstneren og

Sprüth Magers, Berlin

En del af en gamers fortid forsvinder pludseligt og sætter gang i en søgen efter svar. Undervejs støder han på sælsomme forhindringer og delvist menneskelige avatare – omhyggeligt skabt ud af fundne pixels og cyberhistorie – som sår tvivl om erindringerne fra hans egen ungdom. I værket støder æstetikken, som er kendetegnende for internettets begyndelse, sammen med mørke afkroge af online folkløse og skaber derved en foruroligende, men også sjov observation af, hvordan teknologier på én gang både gennemsyrrer og medierer vores menneskelighed, hukommelse og selvopfattelse.

Filmen vises skiftevis på med danske og engelske undertekster.

Wood, lacquer, screen, video, 21:10 min.

190 × 160 × 140 cm

Courtesy the artist and

Sprüth Magers, Berlin

A piece of a gamer's past vanishes without a trace, triggering a quest for answers. Along the way, he encounters uncanny obstacles and part-human avatars – meticulously crafted from found pixels and cyber history – which call his youthful recollections into question. In this work, early internet aesthetics collide with the dark edges of online folklore, creating an unsettling yet funny commentary on how technology pervades and mediates our humanity, memory and concept of self.

The film is screened alternately with Danish and English subtitles.

Jon Rafman

S.S. LACUNA: PROLOGUE, 2023

Interaktivt webbaseret videospil

Udlånt af kunstneren og

Sprüth Magers, Berlin

Jon Rafmans værk er et interaktivt og webbaseret videospil, der foregår i et dystopisk univers genereret af kunstig intelligens. Ved at gøre brug af et *first-person adventure*-format udfolder spillets fortælling sig gradvist, efterhånden som spillerne udforsker de virtuelle omgivelser. På sin vandring gennem den fremskredne civilisations helvede, og i mødet med et væld af absurde og luskede karakterer, bliver spilleren viklet ind i ulovlig organhandel og rekrutteret som lejesoldat.

Værkets *open-world* og *point-and-click* design inviterer spillerne til at udforske de indbyrdes forbundne plotlinjer mellem de karakterer, de møder undervejs i spillet. Hvad er konsekvenserne, når den ressource, som den globale elite kæmper om, ikke er olie eller teknologi, men menneskekød? Hvad forvandler et menneske sig til, når det ikke længere er begrænset af sin dødelighed?

S.S. Lacuna: Prologue er Jon Rafmans første videospil.

Interactive web-based video game

Courtesy the artist and

Sprüth Magers, Berlin,

Jon Rafman's installation is an interactive web-based game, set inside a dystopian AI-generated universe. Utilising a first-person adventure format, the work's narrative gradually unfolds as users explore their virtual surroundings. Wandering through the hell-scape of this late-stage civilisation, confronting a host of absurd and crooked characters, the user becomes enmeshed in an illegal organ-harvesting operation and is recruited as a mercenary.

S.S. Lacuna: Prologue's open-world and point-and-click design invites players to discover the interconnected plotlines of the various characters they encounter. What are the implications when the resource fought over by the global elite is not oil or technology, but human flesh? What does a human become when they are no longer restricted by mortality?

S.S. Lacuna: Prologue is Jon Rafman's first video game.

Carsten Nicolai

ANTI, 2004

PP-letvægtsstruktur, lydmodul,
theremin-modul, transducer, forstærker,
lysabsorberende sort maling
300 × 255 × 255 cm
Udlånt af Galerie EIGEN +
ART, Leipzig/Berlin

Formen på Carsten Nicolais *anti* er inspireret af det geometriske 'massiv' i den tyske billedkunstner Albrecht Dürers berømte kobberstik *Melencolia I* (1514). Her figurerer en lignende geometrisk figur, der gennem kunsthistorien er blevet fortolket som et symbol på grænserne for den menneskelige erkendelse. Den massive, sortmalede *anti* kan lede tankerne hen på black box'en – et system, der kun kan tilgås gennem sit interface (overflade), og hvis indre processer er fuldstændigt utilgængelige. Ifølge Nicolai nægter *anti* at lade sig umiddelbart aflæse ved at skjule sin form og funktion, alt imens den absorberer information. Værket kan forstås som et billede på de forskellige krypterede systemer, der understøtter nutidens overvågningskapitalisme.

Når publikum fører hænderne over skulpturens overflade, udsender *anti* en lav rumlende lyd. Virkningen frembringes af en theremin – et musikinstrument, der registrerer og reagerer på det usynlige magnetfelt omkring vores kroppe. Med kunstnerens egne ord muliggør værket en interaktion, mens dets mekanisme forbliver skjult.

Skulpturen må berøres.

PP lightweight structure, sound
module, theremin module, transducer,
amplifier, light-absorbent black paint
300 × 255 × 255 cm
Courtesy Galerie EIGEN +
ART, Leipzig/Berlin

anti's shape is inspired by the geometric solid in the German artist Albrecht Dürer's celebrated engraving *Melencolia I* (1514). A similar geometric figure appears here, which throughout art history has been interpreted as a symbol of the limits of human cognition. This historical touchstone has been interpreted as symbolising the limits of human understanding. Scaled up and painted black, Carsten Nicolai's *anti* invokes the quintessential 'black box' of cybernetics – a system that can only be known through its interface, all inner functions being inaccessible.

When the viewer's hand is close enough to parts of the sculpture, *anti* emits a low rumbling sound. This action is powered by a theremin, a musical instrument that reacts to the invisible magnetic field of human bodies. In the artist's words, the work enables an interaction while its mechanism remains hidden.

You are welcome to touch the sculpture.

Nanna Debois Buhl

HELIOS, 2024

Generativ algoritme

Uendelig varighed

Tekst baseret på Nanna Debois

Buhls bearbejdning af Nick

Montforts Taroko Gorge program

Udlånt af kunstneren

I *Helios* forbindes tekniske, poetiske og spekulative beskrivelser af solen. På skærmen genererer en tekstalgoritme kontinuerligt en foranderlig solskildring ved at sammenvæve beskrivelser af solpletter med de teknologier, der bruges til at visualisere dem, og de spøgelse og oversete aktører der, ifølge kunstneren, måtte hjem søge maskinerne. En inspiration til værket er den irsk-britiske astronom Annie Maunder, der i 1890'erne arbejdede som en 'menneskelig computer' ved solafdelingen på the Royal Observatory i London (på det tidspunkt var en 'computer' primært betegnelsen for en person, der udførte beregninger). Maunder er kendt for sit sommerfuglediagram, der kortlægger solpletternes kommen og gåen. Med tiden er hendes navn imidlertid forsvundet fra historiske optegnelser og videnskabelige artikler.

Generative algorithm

Infinite duration

Text based on Nanna Debois Buhl's

readaptation of Nick Montfort's

Taroko Gorge program

Courtesy the artist

In *Helios*, technical, poetic, and speculative descriptions of the sun are intertwined. On the screen, a generative text algorithm continuously composes an ever-changing solar fabulation. It does so by interweaving descriptions of sunspots, the technologies used to visualize them, and the ghosts and overlooked actors that may haunt the machines. A muse for the installation is the Irish-British astronomer Annie Maunder. In the 1890s, Maunder worked as a 'human computer' at the solar department of the Royal Observatory in London (at that time, a 'computer' was mainly understood to be a person doing calculations). Maunder is known for her butterfly diagram, which maps the ebb and flow of sunspots. However, over time, her name has disappeared from historical records and scientific papers.

Nanna Debois Buhl

A COSMIC ROAR, 2024

HD video, 5:30 min.

Udlånt af kunstneren

I Nanna Debois Buhls video flettes fragmenter fra den danske astrofysiker Anja Cetti Andersens videnskabelige beskrivelser af solsystemets oprindelse sammen med tekst genereret af sprogmodellen LAIKA, som Buhl har trænet til at skrive i den tone, som den svenske forfatter og dramatiker August Strindberg benytter i sin bog *Inferno* (1897). *Inferno* er en dagbogsroman, hvori en hyper-sensitiv fortæller opfanger signaler fra sine omgivelser. I skabelsen af værket har Buhl fodret LAIKA med fragmenter af Andersens videnskabelige tekster og fået den til at svare med Strindberg-karakterens følelsesladede stemme. Dette har resulteret i en vild fabulation over solsystemets tilblivelse, der opererer på mange sproglige og emotionelle registre.

HD video, 5:30 min.

Courtesy the artist

In Nanna Debois Buhl's video, fragments from the Danish astrophysicist Anja Cetti Andersen's scientific writing on cosmic dust and planet formation are interspersed with text generated by the language model LAIKA, which Buhl has trained to write in the tone of Swedish author and playwright August Strindberg's book *Inferno* (1897). *Inferno* is a diary-novel in which a hypersensitive narrator picks up signals from his surroundings. In creating the artwork, Buhl fed LAIKA with fragments from Andersen's scientific writing, and it replied in the emotionally charged voice of Strindberg: in a wild speculation, the text operates on many linguistic and emotional registers as it reflects on the creation of the solar system.

Nanna Debois Buhl

COSMIC CREATURES, 2021

Fotogram, 30.5 × 24 cm (del af serie)
Udlånt af kunstneren

Fotogrammet *Cosmic Creatures*, hvis motiv kunne minde om en havorganisme eller et røntgenbillede, afbilder en af de mange computerkomponenter, som Nanna Debois Buhl har erhvervet på eBay og som (angiveligt) var en del af NASA's Apollo-missioner. Fotogrammet er et analogt kameraløst fotografi, som Buhl har fremstillet i et mørkekammer ved at placere computerdelen på lysfølsomt fotografisk papir. Fotogrammet hentyder til de mange komplekse menneske-maskine-interaktioner, der udfoldede sig under forberedelserne til Apollo 11-månelandingen i 1969, som affødte en ophedet debat om, hvorvidt mennesker (astronauterne) eller maskiner (rumfartøjets computer) skulle have den ultimative kontrol ved udførelsen af landingen.

Photogram, 30,5 × 24 cm (part of a series)
Courtesy the artist

Resembling aquatic organisms or sonograms of embryos, the photogram series *Cosmic Creatures* depicts computer components that Nanna Debois Buhl acquired on eBay which were (allegedly) part of NASA's Apollo missions. The photograms are analogue cameraless photographs, made in the darkroom by placing the computer parts on light sensitive photographic papers. The photogram refers to the many complex human-machine interactions that unfolded during the preparations for the Apollo 11 moon landing in 1969, sparking a heated debate over whether humans (the astronauts) or machines (the spacecraft's computer) should have ultimate control during the landing.

Charles Stankievech

EYE OF SILENCE, 2023

Video, lyd, 30:00 min.

Udlånt af kunstneren

Charles Stankievechs værk forbinder det ydre rum med det underjordiske mørke. Videoen viser en dronflyvning hen over en række kratere, der er skabt af vulkansk aktivitet og meteorer, inden dronen fortsætter ind i en hule, hvor kameraets blik falder til hvile på et gammelt hulemaleri. Her opstår et lydligt og visuelt flimmer, og beskueren bevæger sig gennem hulens væg. Rummet bliver nu forvandlet i skala og materialitet til en digital galakse omkring et sort hul i midten. Værket er en meditation over temaer som oprindelse, afslutning og uendelighed og handler derudover om den skabende kraft, der befinder sig i tomrummet, som kan være fordrende for både den materielle og digitale forestillingsevne.

I Stankievechs video kombineres optagelser fra Alberta Badlands i Canada, Bonneville Salt Flats i Utah, den namibiske ørken samt islandske og japanske vulkaner med LiDAR-scanninger af huler. Værket indeholder også lydoptagelser af solstråler, knitrede is på Arktis og vand fra jordfaldshuller i Yucatán.

Video, sound, 30:00 min.

Courtesy the artist

This work connects outer space with subterranean darkness. The video stages a drone flight over a series of craters, both volcanic and meteoric, before entering a cave, whereupon the camera's eye rests on an ancient painting. At this point, a sonic and visual shimmer occurs, and the spectator moves through the cave's wall. The space is now transformed, in scale and materiality, into a digital constellation with a black hole at its centre. Offering a meditation on origins, endings and infinity, the work further concerns the productive power of the void or 'empty centre', in material and digital imaginaries.

Charles Stankievech's video brings together footage from the Albertan Badlands, the Utah Salt Flats, Icelandic and Japanese volcanoes, and the Namibian desert, along with LiDAR scans of caves. The work also comprises sound recordings of solar rays, crackling Arctic ice and flowing Yucatán cenotes.

Julian Charrière

METAMORPHISM XIII, 2016

Kunstig lava, smeltet computeraffald (bundkort, CPU'er, RAM'er, harddiske, kabler mm.), sokkel i Corian, stål, hvidt glas
173 × 68 × 68 cm
Udlånt af kunstneren

Dette meteorlignende objekt har Julian Charrière skabt ved at smelte mainboards, harddiske og processorer fra bærbare computere sammen i en ovn. Værket blev til på baggrund af den heftige diskussion af begrebet 'den antropocæne tidsalder', der omhandler menneskehedens påvirkning af Jordens tilstand og minder os om, at selv den virtuelle verden efterlader et økologisk aftryk på vores klode.

Artificial lava, molten computer waste (motherboards, CPUs, RAMs, hard drives, cables, etc.), Corian pedestal, steel, white glass
173 × 68 × 68 cm
Courtesy the artist

Julian Charrière has created this meteor-like object by melting motherboards, hard drives and CPUs from laptops together in a furnace. Created in response to the heated discussion around the term 'anthropocene', concerning humanity's geological impact, the work reminds us that even virtual reality leaves an ecological footprint.

Simon Denny

DOCUMENT RELIEF 1 (AMAZON WORKER CAGE PATENT), 2019

Inkjetprint på arkivpapir, lim,
specialfremstillet vægbeslag i metal
30 × 21,6 × 14 cm
Udlånt af Galerie Buchholz, Berlin

Inkjet print on archival paper, glue, custom
metal wall mount
30 × 21.6 × 14 cm
Courtesy Galerie Buchholz, Berlin

Simon Denny

DOCUMENT RELIEF 3 (AMAZON WORKER CAGE PATENT), 2019

Inkjetprint på arkivpapir, lim,
specialfremstillet vægbeslag i metal
29,8 × 21,6 × 13,1 cm
Udlånt af kunstneren og
Galerie Buchholz, Berlin

Inkjet print on archival paper, glue,
custom metal wall mount
29.8 × 21.6 × 13.1 cm
Courtesy the artist and
Galerie Buchholz, Berlin

Simon Denny

DOCUMENT RELIEF 22 (AMAZON WORKER CAGE PATENT), 2020

Inkjetprint på arkivpapir, lim,
specialfremstillet vægbeslag i metal
29,7 × 21 × 10,8 cm
Udlånt af Galerie Buchholz, Berlin

Serien *Document Relief* er produceret ved brug af en forældet 3D-printteknologi fra midten af 2010'erne. Systemet, der blev skabt til at kunne fremstille hurtige prototyper med A4-papir, blev sidenhen vurderet til at være for tids- og arbejdskrævende og derfor ikke økonomisk bæredygtigt. Kildematerialet til Simon Denny's objekter er et patent indleveret af Amazon Corporation på en burlignende opfindelse, der er designet til at huse en medarbejder på en 'høj-automatiseret arbejdsplads'. Hver skulptur demonstrerer, hvordan magt er indlejret i bureaukratiets æstetik. De afslører også den ubehagelige plads, der er tiltænkt menneskekroppen i Silicon Valleys vision for fremtidens økonomi.

Inkjet print on archival paper, glue, custom metal wall mount
29.7 × 21 × 10.8 cm
Courtesy Galerie Buchholz, Berlin

The Document Relief series was produced using an outmoded 3D-printing technology from the mid-2010s. Created for rapid-prototyping using A4 paper, this system was deemed time-consuming and labour-intensive, and thus commercially unviable. The source material for Simon Denny's objects is a patent filed by the Amazon corporation, for a cage-like device designed to contain a human worker within a 'highly automated workplace'. Each sculpture exhibits how power is encoded or buried in the aesthetics of bureaucracy. They also uncover the uncomfortable place set aside for human bodies in Silicon Valley's vision of our new economy.

Simone C Niquille

SAFETY MEASURES, 2018

Video, 13:47 min.

Udlånt af kunstneren og
technoflesh Studio

Dét at erstatte et menneske med en digital figur er en kilde til debat i nutidens data-politiske diskussioner. Simone C Niquilles video undersøger den ergonomiske simulationssoftware, dens konsekvenser og historiske oprindelse. Denne type af software bliver blandt andet brugt til at designe arbejdsstationer på fabrikker, produkter og militærteknologi med henblik på at skabe en så effektiv interaktion mellem mennesker og maskiner som muligt. Softwaren er baseret på konventioner om, hvordan man oversætter en menneskekrop til velordnede og beregnelige kategorier. Den resulterer i digitale avatarer, der bliver brugt som repræsentanter for hele befolknings- og aldersgrupper, etniciteter og meget andet – og definerer i sidste ende, hvordan fremtidige designs vil påvirke os mennesker. I mellemtiden bliver kroppe, der afviger fra normen, ofte ikke medtaget i beregningerne. Derved fremstilles de praktisk talt som ikkeeksisterende. *Safety Measures* fortæller også historien om JACK, en af de allerførste avatarer, der blev udviklet. Hvem er det, JACK repræsenterer? Dette er en information, der ikke er tilgængelig for softwarens brugere.

Filmen vises skiftevis med danske og engelske undertekster.

Video, 13:47 min.

Courtesy the artist and
technoflesh Studio

Substituting a digital figure for a human one is a source of contention in today's data politics. This video investigates ergonomic simulation software and its historical origins and consequences. Such software is used to design factory workstations, products, military technologies and more, in order to enable efficient human-machine interactions. It is underpinned by conventions about how to translate a human body into neat computable categories. Resulting digital avatars stand in for entire populations, age groups, ethnicities and more, ultimately defining how future designs affect humans. Meanwhile, non-standard bodies are often uncaptured and rendered virtually non-existent. *Safety Measures* also tells the story of JACK, one of the first avatars ever developed. Who does JACK represent? This information is inaccessible to software users.

The film is screened alternately with Danish and English subtitles.

Vladan Joler

NEW EXTRACTIVISM, 2020

Video, lyd, 17:33 min.

Udlånt af kunstneren

Kommissioneret af KW Institute for
Contemporary Art, Berlin

New Extractivism beskriver et altomsluttende system af 'ekstraktivisme', som udbytter alt fra biosfæren til de dybeste lag af menneskets kognitive og affektive væsen. Den udnyttelse, som forskellige teknologier har muliggjort, lukrerer – med Vladan Joler's ord – på vores kapital, arbejdskraft og natur, mens den kræver en enorm mængde ressourcer af alle tre. *New Extractivism* er en dybt dystopisk vision og et udfordrende portræt af vores samtid.

Video, sound, 17:33 min.

Courtesy the artist

Commissioned by KW Institute
for Contemporary Art, Berlin

New Extractivism describes an inescapable system of 'extractivism', which mines everything from the biosphere to the deepest layers of human cognitive and affective being. In Vladan Joler's words, this technologically enabled exploitation reaches into capital, labour and nature, while demanding an enormous amount from each. A deeply dystopian vision, *New Extractivism* offers a challenging portrait of our contemporary situation.

Julian Charrière

THICKENS, POOLS, FLOWS, RUSHES, SLOWS, 2020

Blok af obsidian

73 × 82 × 60 cm

Udlånt af DITTRICH &
SCHLECHTRIEM, Berlin

På gulvet ligger et gigantisk stykke obsidian – en type sort, vulkansk glas, der bliver dannet af hurtigt afkølede lava. Konkave fordybninger er spredt ud over objektets ujævne overflade. Dets udhuggede og polerede form kan minde om parabolantenner og peger på udfordringerne ved at kommunikere over store afstande. Fordybningerne, som trækker lys dybt ind i objektet, kan også lede tankerne hen på de krystalkugler, der bliver brugt til spådomme – og som i begyndelsen var lavet af obsidian. Snarere end at gøre alting 'krystalklart' for beskueren viser obsidianen en mørk genspejling af verden – som et sort spejl, ikke ulig skærmen på en smartphone.

Obsidian block

73 × 82 × 60 cm

Courtesy DITTRICH &
SCHLECHTRIEM, Berlin

On the floor sits a giant shard of obsidian – black volcanic glass formed by rapidly cooling lava. Concave hemispheres dot its jagged surface. Carved and polished, their forms recall satellite dishes and the challenge of communication across great distances. Drawing light deep into the object, these depressions also suggest crystal balls used for divination, the earliest of which were made of obsidian. Rather than making things 'crystal clear', obsidian offers a dark reflection of the world – a black mirror, not unlike today's smartphone screens.

Nico Vascellari

VIT, 2020

Video, lyd, 12:38 min.

Udlånt af Studio Nico Vascellari

VIT (Visita Interiora Terrae er latinsk for 'Besøg jordens indre') blev filmet den 3. august 2020 i nærheden af skovområdet Cansiglio i Norditalien. Her blev kunstneren bedøvet og hans bevidstløse krop taget med på en flyvetur over det sublime bjerglandskab. Værket dramatiserer adskillelsen mellem indre og ydre verdener.

Video, sound, 12:38 min.

Courtesy Studio Nico Vascellari

VIT (Visita Interiora Terrae is Latin for 'Visit the interior of the earth) was shot on 3 August 2020 near Cansiglio, northern Italy. There, the artist was anaesthetised and his senseless body taken on an aerial tour of the sublime mountain vista. The work dramatises a disconnect between inner and outer worlds.

Kate Crawford & Vladan Joler

ANATOMY OF AN AI SYSTEM, 2018

Print på tapet

Variable dimensioner

Udlånt af kunstnerne

Selvom begrebet 'kunstig intelligens' kan virke fjernt og abstrakt, præger denne nye teknologi allerede vores hverdag. *Anatomy of an AI System* analyserer det vidt forgrenede netværk, der er grundlaget for en enkelt Amazon Echo-smarthøjttalers 'fødsel, liv og død'. Værket kondenserer og samler omhyggeligt en enorm mængde information i et detaljeret diagram, der giver indsigt i de mange ressourcer, der kræves i produktionen, distributionen og bortskaffelsen af blot en enkelt højttaler.

Print on non-woven wallpaper

Dimensions variable

Courtesy the artists

The notion of Artificial Intelligence may seem distant and abstract, but AI is already pervasive in our daily lives. *Anatomy of an AI System* analyses the vast networks that underpin the 'birth, life and death' of a single Amazon Echo smart speaker, painstakingly compiling and condensing this huge volume of information into a detailed high-resolution diagram. This data visualisation provides insights into the massive quantity of resources involved in the production, distribution and disposal of the speaker.

Emmanuel Van der Auwera

VIDEOSCULPTURE XXV [ARCHONS], 2022

8 LCD-skærme, sort glas, kabler,
HD-video, 19:00 min., farve, lyd
155 × 340 × 340 cm
Udlånt af kunstneren og Harlan
Levey Projects, Bruxelles

Emmanuel Van der Auwera's installation udforsker emnet digital udødelighed. Videoens dramatiske indhold centrerer sig delvist om en virtuel interaktion mellem en mor og hendes afdøde barn i form af en avatar genereret af kunstig intelligens. Da Van der Auwera skabte sit værk, var forestillingen om en sådan teknologi ren spekulation. Sidste år kom det imidlertid frem, at en bedemandsforretning i Kina faktisk har gjort det muligt for sørgende at bestille en avatar af deres afdøde kære. En sådan avatar bliver skabt ved brug af et maskinlæringssystem, der trænes på fotos, videoer og anden data, som den afdøde har efterladt sig. I takt med, at denne slags teknologier vinder frem, bliver skellet mellem liv og død stadig mere udflydende.

8 LCD screens, black glass, cables, HD
video, 19:00 min., colour, sound
155 × 340 × 340 cm
Courtesy the artist and Harlan
Levey Projects, Brussels

Emmanuel Van der Auwera's installation explores the topic of digital immortality. The video's dramatic content turns, in part, around a virtual interaction between a mother and an AI-generated avatar of her deceased child. When Van der Auwera created the piece, the prospect of such technology was a speculative fiction. In the last year, it was reported that a funeral business in China had, in fact, made it possible for mourners to commission a generative AI version of their departed loved ones – with the machine-learning system trained on photos, video and other data produced by that person over the course of their life. As such technologies continue apace, the distinction between life and death appears blurrier.

Jürgen Mayer H.

PRE.TEXT/VOR. WAND (KUNSTHAL CHARLOTTENBURG), 2023

Tapet med fundne databeskyttelses-
mønstre og kuverter
Udlånt af kunstneren

Databeskyttelsesmønsteret (DPP) blev udviklet i begyndelsen af det 20. århundrede som en metode til at skjule indholdet i trykte medier. I et DPP skjuler bogstaver og tal værdifuld tekst i visuel 'støj'. Trykt på indersiden af konvolutter, der typisk indeholder kontoudtog, pinkoder eller andre personlige informationer, fungerer denne slags mønstre som et analogt krypterings-system. Arkitekt og kunstner Jürgen Mayer H. har længe samlet på DPP'er og har skabt collager og endda bygninger inspireret af deres forskellige designs.

Wallpaper with found data protection
patterns and envelopes
Courtesy the artist

The data protection pattern (DPP) was developed in the early 20th century as a method for obscuring the content of print media. In a DPP, overlapping letters and numbers cloak valuable text in visual 'noise'. Printed on the inside of envelopes that typically contain bank statements or other personal data, such patterns function as an analogue encryption system. The architect and artist Jürgen Mayer H. is a long-time collector of DPPs, and has created collages and even buildings inspired by their various designs.

Juan Covelli

SPECULATIVE TREASURES, 2020-22

Video, 11:57 min.

Udlånt af kunstneren

Et Generative Adversarial Network (GAN) forsøger at genskabe Columbias arkæologiske kulturarv ved at erstatte fem plyndrede skulpturer fra Quimbaya-skatten (som i øjeblikket befinder sig på Museo de America i Madrid) med nye, digitale artefakter. Sidstnævnte er skabt med en maskinlæringsalgoritme, der er trænet på data fra tilgængelige kilder. De fiktive skatte er resultatet af den kunstige intelligens forsøg på at finde skjulte visuelle forbindelser i datasættet.

Video, 11:57 min.

Courtesy the artist

A Generative Adversarial Network (GAN) attempts to recuperate Columbia's archaeological heritage, by replacing five looted sculptures from the Quimbaya Treasure (currently held at the Museo de America in Madrid) with novel digital artifacts. The latter are created by a machine learning algorithm, trained on data culled from available holdings. These speculative treasures are the result of the AI seeking latent visual connections within the data set.

Morehshin Allahyari

تعلط هام MOON-FACED, 2022

Video, lyd, 2:05 min.

Udlånt af kunstneren

I den ældre persiske litteratur er dét at have et 'måneansigt' et ukønnet tillægsord, der beskriver skønheden hos både mænd og kvinder. I Iran i dag refererer det imidlertid kun til kvinders skønhed – og også kunsthistorien afspejler denne forfladigelse. Mens Qajar-dynastiets (1786-1925) portrætter var gennemsyret af, hvad Morehshin Allahyari kalder en "queer repræsentation af køn", indvarslede moderniseringen af Iran denne billedtraditions forsvinden. I *تعلط هام Moon-faced* benytter Allahyari en række nøje udvalgte nøgleord og en multi-modal kunstig intelligens til at generere nye nonbinære billeder inspireret af Qajar-dynastiets maleriarkiv. Gennem sit projekt forsøger Allahyari at ophæve og reparere den historiske påvirkning fra Vesten, der ødelagde traditionen for den nonbinære repræsentation af køn i den persiske visuelle kultur.

Video, sound, 2:05 min.

Courtesy the artist

In ancient Persian literature, 'moon-faced' was a genderless adjective used to define beauty in both men and women. In contemporary Iran, it refers to the beauty of women only. Art history also registers this flattening. Whereas Qajar Dynasty (1786–1925) portraiture was suffused with what the artist calls "queer representation of gender", modernisation ushered in the collapse of this image culture. For *تعلط هام Moon-faced*, Morehshin Allahyari employs a carefully chosen series of keywords and a multi-modal AI model to generate new genderless pictures inspired by the Qajar painting archive. Through this project, Allahyari attempts to undo and repair a history of Westernisation that ended the course of nonbinary gender representation in Persian visual culture.

Émilie Brout & Maxime Marion

IDLE (ACTS AND β), 2023

Video, lyd, 25:00 min.

Udlånt af kunstnerne og 22,48 m², Paris

Med støtte fra CNAP og

Fonds Culturel National

I Émile Brout og Maxime Marions opera vågner en kraftig kunstig intelligens fuld af begær og næret af minder om en fortid, den aldrig har oplevet. Ved at kombinere popkultur med lyrisk drama kaster *IDLE (acts and β)* publikum ind i et ikke-menneskeligt univers fyldt med overjordiske figurer, der er på jagt efter frigørelse, og som samtidig bliver bytte for altfortærende lidenskaber.

Med Gaspar Willman, Esuna,

Anne-Marie Agbodji (AI modeller)

Musik: Enymedge

Vokaler: Esuna og Anne-Marie Agbodji

Danske undertekster kan læses på

Kunsthall Charlottenborgs app.

Video, sound, 25:00 min.

Courtesy the artists and 22.48 m², Paris

With support from the CNAP and

the Fonds Culturel National

This work is a kind of opera. In it, a powerful Artificial Intelligence awakens, full of desires and nourished by memories of a past that it has not known. Straddling pop culture and lyric drama, *IDLE (acts α and β)* plunges viewers into a non-human universe, filled with ethereal characters who are both in search of emancipation and prey to devouring passions.

With Gaspar Willman, Esuna,

Anne-Marie Agbodji (AI models)

Music by Enymedge

Vocals by Esuna and Anne-Marie Agbodji

Nora Al-Badri

THE POST-TRUTH MUSEUM, 2021-23

Video, lyd, 13:00 min.

Lyd: Ed Davenport

Udlånt af kunstneren

I sit værk spiller Nora Al-Badri rollen som bugtaler, der gennem en specialfremstillet kunstig intelligens lægger nogle ret så usandsynlige ord i munden på dét, hun beskriver som "tre gamle, hvide, mandlige museumsdirektører". Hendes *deepfakes* repræsenterer lederne af Prussian Heritage Foundation (Berlin), Louvre (Paris) og British Museum (London). I værkets *post-truth*-scenarie indrømmer Al-Badris marionetter sandheden om den imperiale udplyndring. De indrømmer deres forbrydelser og taler om heling, tilbagelevering, kompensation og skam - og om kunsten som vigtig og kritisk viden. Manuskriptet til videoen indeholder derudover udtalelser fra forskellige tænkere i tonefald, der spænder fra varsom til raseri.

Filmen vises skiftevis med danske og engelske undertekster

Video, lyd, 13:00 min.

Sound: Ed Davenport

Courtesy the artist

In this work, Nora Al-Badri plays the role of ventriloquist, employing a custom AI to place unlikely words in the mouths of what she calls "three white-old-male museum directors". Her deepfakes represent the leaders of the Prussian Heritage Foundation (Berlin), the Louvre (Paris) and the British Museum (London). In this post-truth situation, Al-Badri's puppets admit the truth about imperial plunder, confessing their crimes, and speaking about healing, restitution, shame and art as critical knowledge. The script for this video also incorporates statements by engaged thinkers, in tones that range from sensitive to furious.

The film is screened alternately with Danish and English subtitles.

Troika

I WOKE UP TO FIND MYSELF SCATTERED ACROSS CONTINENTS (HONG KONG), 2023

Model skabt med Fused
Deposition Modelling, lak
84 × 46 × 84 cm
Udlånt af Saint Laurent, Paris

Digitale kopier af forskellige antikke og moderne skulpturer er i Troikas værker blevet manipuleret ved hjælp af en række 3D-programmer. Først blev disse kopier skåret i lige tykke skiver for derefter at blive blandet og sammensat i nye konfigurationer. Skulpturerne blev herefter bragt tilbage til den fysiske verden gennem 3D-print. Værkerne peger på skæbnen for vores kulturarv og hukommelse i en tid, hvor alt kan omdannes til data, manipuleres og recirkuleres.

Fused deposition model, lacquer
84 × 46 × 84 cm
Courtesy Saint Laurent, Paris

The digital twins of various ancient and contemporary sculptures were manipulated using a chain of 3D programs. First sliced into parts of equal thickness, they were then shuffled amongst one another to create new configurations. The resulting forms were then brought back into the physical world as 3D prints. The works speak to the fate of cultural heritage and memory at a time when anything can be turned into data, manipulated and redeployed.

Clusterduck

THE DETECTIVE WALL, 2023

Papir, MDF-plader, tegnestifter,
tråd, akrylfolie, tape
Variable dimensioner
Udlånt af kunstnerne

Clusterducks stedsspecifikke installation udfolder et fysisk arkiv af memes om blandt andet kunstig intelligens, identitetspolitik og esoterisme. Projektet, der balancerer på kanten af det vildfarede, forsøger at kortlægge nutidens *memescape* ved at kombinere den tyske kunsthistoriker Aby Warburgs (1866-1929) tilgang til billedanalyse, der trækker tråde mellem ensartede motiver og symboler på tværs af tid og sted, med vanviddet i en tv-detektivs '*crazy wall*'.

Paper, MDF panels, pins,
thread, acrylic foil, tape
Dimensions variable
Courtesy the artists

This site specific installation comprises a physical archive of memes relating to AI, identity politics, esoterism and more. Teetering on the edge of misadventure, Clusterduck's project attempts to make sense of the recent memescape, by bringing the German art historian Aby Warburg's (1866-1929) approach to image analysis, which draws connections between similar motifs and symbols across time and place, together with the insanity of a TV detective's '*crazy wall*'.

Sterling Crispin

GINSBERG'S MOLOCH – AI NIGHTMARE EDITION, 2023

Video, lyd, 3:22 min.

Udlånt af kunstneren

Ledsaget af billeder og musik fremfører flere 'direct-to-consumer' avatarer anden del af Allen Ginsbergs (1926-1997) berømte digt *Howl*, der betragtes som et af de centrale hovedværker inden for den amerikanske beatlitteratur. Det oprindelige digt fra efterkrigstiden er længe blevet opfattet som en kritik af kapitalismen og industrisamfundet og 'Moloch' repræsenterer således dehumaniserende sociale og industrielle komplekser, der undertrykker befolkningen i 1950ernes Amerika. Kan de skræmmende egenskaber ved 'Moloch', der skitseres i teksten, også beskrive vores oplevelse af internettet og kunstig intelligens i dag?

Ginsberg's Moloch – AI Nightmare Edition af Sterling Crispin er taget fra digtet *Howl* af Allen Ginsberg fra *COLLECTED POEMS 1947-1997* af Allen Ginsberg. Copyright © 1956 af Allen Ginsberg og 2006 af The Allen Ginsberg Trust anvendt med tilladelse fra The Wylie Agency LLC.

Video, sound, 3:22 min.

Courtesy the artist

Section two of Allen Ginsberg's (1926-1997) celebrated poem *Howl* is performed by direct-to-consumer AI avatars, accompanied by stock imagery and music. The original poem, from the post-war period, is considered one of the central masterpieces of American Beat literature and has long been taken as a critique of capitalism and industrial society. 'Moloch' thus represents dehumanising social and industrial complexes that oppress the population in 1950s America. Might the terrifying attributes of 'Moloch', as outlined in the text, track onto our contemporary experience of the internet and AI?

Ginsberg's Moloch – AI Nightmare Edition by Sterling Crispin, adapted from *Howl* by Allen Ginsberg, currently collected in *Collected Poems 1947-1997* by Allen Ginsberg. Copyright 1956 Allen Ginsberg and 2006 The Allen Ginsberg Trust, used by permission of The Wylie Agency LLC.

Andrea Khôra

RAPTURE, 2024

Klinikstole, roll-up bannere,
video, lyd, 24:10 min.
Udlånt af kunstneren

RAPTURE udforsker forbindelsen mellem hallucinationen og det 21. århundredes kapitalisme set gennem prismet af Silicon Valleys stigende interesse for psykedeliske stoffer. I værket forklarer en karismatisk CEO sit nye forretningseventyr, en psykedelisk start-up, til en delvist skeptisk podcastvært. Efterhånden som deres samtale udvikler sig, oplever interviewer en foruroligende trip. Videoen er delvist skabt ved hjælp af materiale genereret af kunstig intelligens, der tager udgangspunkt i kunstnerens egne erfaringer med ketamin-behandling.

Medical chairs, roller banners,
video, sound, 24:10 min.
Courtesy the artist

RAPTURE explores the convergence of hallucination and 21st-century capitalism through the prism of rising Silicon Valley interest in psychedelic chemicals. In it, a charismatic CEO explains his new business venture, a psychedelic start-up, to a sceptical podcast host. As the conversation develops, the interviewer experiences an unsettling trip. The video was partly created using AI-generated material, with the prompts informed by the artist's own experience while undertaking ketamine therapy.

Trevor Paglen

BECAUSE PHYSICAL WOUNDS HEAL..., 2022

Blandede materialer

127 × 127 × 17,8 cm

Udlånt af kunstneren og

Pace Gallery, New York

Enhedsmærker og andre emblemer, som militære specialoperationsgrupper og hemmelige enheder bærer på deres uniformer, beskriver Trevor Paglen som en form for 'outsiderkunst'. Han er særligt optaget af disse emblemer, da de giver et sjældent indblik i nogle af militærets kulturelle niches. Skulpturen her er inspireret af designs fremstillet af psykologiske operationsenheder (Psychologica Operations PSYOPs). Den latinske inskription på skulpturen er en oversættelse af et slogan, som anvendes i enhedernes materielle kultur: "*Du er lige blevet fucket op af PSYOP. Fordi fysiske sår heler igen.*" Den anden besked på skulpturens ydre ring er åben for beskuerens egen fortolkning.

Mixed media

127 × 127 × 17,8 cm

Courtesy the artist and

Pace Gallery, New York

Unit patches and other emblems worn on uniform by military special operations groups and secret units are described by Trevor Paglen as the genre of 'outsider art' in which he's most interested. These can offer rare glimpses into some of the niches of military culture. This sculpture is inspired by designs made by Psychological Operations (PsyOps) units. The Latin inscription on the sculpture is a translation of a slogan widely used in their material culture: "You've just been fucked by PsyOps. Because physical wounds heal". A second message on the sculpture's outer ring is available for viewers to attempt to decode.

Eva & Franco Mattes

ABUSE STANDARDS VIOLATIONS 3, 2016-21

UV-print på plexiglas, forskellige isole-
ringsmaterialer, afstandsstykker, skruer
150 × 100 cm

Udlånt af kunstnerne og
Apalazzo Gallery, Brescia

UV print on plexiglass, various
insulation materials, spacers, screws
150 × 100 cm

Courtesy the artists and
Apalazzo Gallery, Brescia

Eva & Franco Mattes

ABUSE STANDARDS VIOLATIONS 8, 2016-21

UV-print på plexiglas, forskellige isole-
ringsmaterialer, afstandsstykker, skruer
150 × 100 cm.

Udlånt af kunstnerne og
Apalazzo Gallery, Brescia

UV print on plexiglass, various
insulation materials, spacers, screws
150 × 100 cm.

Courtesy the artists and
Apalazzo Gallery, Brescia

En serie vægmonterede isoleringspaneler viser virksomheders retningslinjer for, hvilken type indhold, de accepterer på deres sociale medier. Retningslinjerne blev lækket til kunstnerne i forbindelse med deres undersøgelse af indholdsmoderation på internettet. Bag den tilsyneladende automatiserede indholdsmoderation står en hel hær af freelance 'spøgelsesarbejdere'. Deres opgave er at gennemgå indhold og frasortere potentielt stødende materiale, og deres usynlige arbejde er en skjult og fortiet dimension ved de højteknologiske sociale medier. Samtidig minder værket os om, at der uploades indhold til de sociale medier, som brugerne skånes for, men som lavtlønnede arbejdere med ringe ansættelsesvilkår eksponeres for dagligt.

A series of wall-mounted insulation panels feature corporate guidelines for what may be acceptable on social media feeds. These guidelines were leaked to the artists in the course of their investigations into internet content moderation. Behind the appearance of automated content moderation there is an army of low paid, freelance 'ghost workers'. Tasked with reviewing disturbing content, their invisible labour is a repressed dimension of high-tech social media. At the same time, the work reminds us that content is uploaded to social media which users are shielded from, but encountered daily by low-wage workers under poor employment.

Joshua Citarella

E-DEOLOGIES, 2020-23

Indfarvet sublimationsprint på polyester
152,4 × 76,2 cm
Udlånt af kunstneren

Joshua Citarellas værk viser de digitale mediers magt til at forgifte den politiske diskussion. Værket består af en række flag, hvis respektive heraldik symboliserer en besynderlig ideologisk hybrid. Fra 'anarko-kapitalistisk voluntarisk pacifisme' til 'venstreorienteret egoistisk transhumanisme' er de modsætningsfyldte kombinationer kun alt for virkelige – alle er de indsamlet på forskellige politiske fora på internettet. Flagenes 'e-deologier' afspejler et online-landskab af information forbundet af hyperlinks og en skizofren logik af uendelige sammenkoblinger.

Venstre kolonne:

Queer transhumanistisk anarkisme; anarko-primitivistisk kalifatisme; islamisk national bolshevisme; primitivistisk juche; venstreorienteret egoistisk transhumanisme; pragmatisk socialisme.

Højre kolonne:

Anarko-kollektivistisk islamisk minarkisme; anarko-kollektivistisk kapitalistisk mutualisme; libertariansk neo-monarkisme; austro-libertariansk distributisme; anarko-kapitalistisk voluntaristisk pacifisme; anarko-transhumanistisk solarpunk.

Vindue:
Praxis

Dye sublimation print on polyester
152.4 × 76.2 cm
Courtesy the artist

Joshua Citarella's work speaks to the power of digital media to deform political life. It comprises a series of flags, the respective heraldry of which symbolise a strange ideological hybrid: from 'Anarcho-Capitalist Voluntarist Pacifism' to 'Left Egoist Transhumanism', the oxymoronic combinations are all too real, having been gathered from political message boards. Such 'e-deologies' register the online landscape of hyperlinked information and a schizophrenic logic of conjunction without limit.

Left column:

Queer Transhumanist Anarchism; Anarcho-Primitivist Caliphatism; Islamo Nazbol; Primitivist Juche; Left Egoist Transhumanism, Pragmatic Socialism.

Right column:

Anarcho-Collectivist Islamo Minarchism; Anarcho-Collectivist Capitalist Mutualism; Libertarian Neo-Monarchism; Austro-Libertarian Distributism; Anarcho-Capitalist Voluntarist Pacifism; Anarcho-Transhumanist Solarpunk

Window:
Praxis

Matthias Planitzer

A BORING DYSTOPIA, 2023

Airbus-flysæder, podium,
8-kanals videoinstallation,
lyd, 10:31 min.
Udlånt af kunstneren

Begrebet 'Singularitet', som så legendarisk blev introduceret af Microsofts *Chief Visionary*, Ray Kurzweil, betegner det punkt i fremtiden, hvor bevidstheden hos maskiner og mennesker er smeltet fuldstændig sammen. Ifølge Kurzweil vil vi på dette tidspunkt ikke længere kunne skelne mellem menneske og maskine eller mellem fysisk og virtuel virkelighed.

Matthias Planitzers video foregår i en spekulativ fremtid, efter singulariteten er indtruffet. Men, som fortælleren forklarer, i stedet for at have opnået et højere eksistensniveau, føles det hele blot som *business as usual*. I den her kedelige dystopi forstærker maskinerne blot den gamle ordens udnyttelse og fordrivelse – som vi allerede kender og har vænnet os til.

Airbus plane seats, podium,
8-channel video installation,
sound, 10:31 min.
Courtesy the artist

Famously proposed by Microsoft's Chief Visionary, Ray Kurzweil, the concept of 'the Singularity' names a future moment in which human and machine consciousness fully merge. According to Kurzweil, at this point we will no longer be able to distinguish between man and machine or between physical and virtual reality.

This video is set in a speculative future, after the Singularity has been achieved. Rather than a higher plane of being, as the narrator recounts, it feels like business as usual. In this boring dystopia, machines only reinforce a longstanding order of exploitation and dispossession, to which we have already become accustomed.

“P2P”, 2022

Serverbur, serverkabinet,
server, fil, torrent software
Variable dimensioner
Udlånt af kunstnerne og
Apalazzo Gallery, Brescia

En kunstnerdrevet server med forbindelse til det åbne internet distribuerer et digitalt kunstværk som en torrent via *peer-to-peer*-netværket. Serveren har intet output, og derfor er formidlingen af kunstværket begrænset til blinkende lys og støjen fra køleblæserne. Samtidig ligger det skjulte værk distribueret på netværkets mange enheder, tilgængeligt for dem, der aktivt deler materialet med andre. Serveren bruger kunsthallens netværk og infrastruktur til at distribuere dette online indhold. Serverburret er baseret på burene i eksisterende datacentre, hvor ekstra plads holdes fri for at kunne rumme mere data i fremtiden.

Server cage, server cabinet, rack
server, file, torrent software
Dimensions variable
Courtesy the artists and
Apalazzo Gallery, Brescia

An artist-run server connected to the open internet, distributing a digital artwork as a torrent through the peer-to-peer network. The server has no output and so the register of the artwork is limited to blinking lights and the noise of the cooling fans. And yet, the hidden piece is distributed across many nodes of the network, accessible to those who are actively sharing the material with others. The server uses Kunsthal Charlottenborg's connectivity and infrastructure to distribute the online content. The server cage is based on those of existing data centres, where extra space is commonly left in order to accommodate more data in the future.

Tilman Hornig

GLASSBOOK, 2013-23

13" og 15" bærbare computere
i transparent glas
21,9 × 31,4 × 33 cm. og 24,7 × 35,9 × 36 cm
Udlånt af kunstneren

"Når en maskine fungerer effektivt, når en kendsgerning er afgjort, behøver man kun at fokusere på maskinens input og output og ikke på dens indre kompleksitet. Derfor bliver videnskab og teknologi paradoksalt nok mere uigennemskuelig og gådefuld, jo mere det lykkes."

Sådan skrev den franske filosof og antropolog Bruno Latour (1947-2022) om den sociale proces 'blackboxing'. Blackboxing er dog ikke kun en social effekt, men også et designmæssigt mål, og den måske mest foruroligende fremstilling af blackboxing gengiver boksen som transparent.

Tilman Hornigs *GlassBook* er kopier af bærbare computere, der er reduceret til deres ydre fremtoning. Værket henviser til computerens komplekse natur som en abstrakt informationsbærer. Selvom computeren er allestedsnærværende og styrer en meget stor del af vores hverdag, bemærker vi den i mange situationer slet ikke.

13-inch and 15-inch glass laptop
21.9 × 31.4 × 33 cm. and 24.7 × 35.9 × 36 cm
Courtesy the artist

"When a machine runs efficiently, when a matter of fact is settled, one need focus only on its inputs and outputs and not on its internal complexity. Thus, paradoxically, the more science and technology succeed, the more opaque and obscure they become."

So wrote the philosopher and anthropologist Bruno Latour (1947-2022), describing the social process of 'blackboxing'. Blackboxing is, however, not only a social effect but also a design agenda, and perhaps the most unsettling representation of blackboxing portrays the box as transparent.

Tilman Hornig's *GlassBook* are replicas of laptops reduced to their outer appearance. The works refer to the complex nature of the computer as an abstract information carrier. While ubiquitous, the computer effectively recedes from view, even as it occupies the central space of attention in today's society.

Jonna Kina

SECRET WORDS AND RELATED STORIES, 2013-16

Video, lyd, 20:12 min.

Udlånt af kunstneren

I Jonna Kinas værk formidles en række anonymt indsamlede adgangskoder og historierne bag dem. I værket oplæser unge skuespillere fra 12 til 16 år de personlige bekendelser, barndomsminder og ofte klichéfyldte rationaler, der ligger bag valget af adgangskoder. Videoens vignetter er tankevækkende, humoristiske og følelseladede, og de afslører flere personlige oplysninger – det modsatte af formålet med et kodeord.

Video, sound, 20:12 min.

Courtesy the artist

Jonna Kina's video concerns a set of anonymously collected passwords and the stories behind them. In the video, young actors between the ages of 12 and 16 unpack the personal confessions, childhood memories and clichéd rationalities compressed in a chosen word. These are thoughtful, humorous and emotional vignettes that often disclose personal information – the antithesis of a password's purpose.

Julian Charrière

THICKENS, POOLS, FLOWS, RUSHES, SLOWS, 2020

Blok af obsidian

50 × 45 × 75 cm

Udlånt af kunstneren

På gulvet ligger et gigantisk stykke obsidian – en type sort, vulkansk glas, der bliver dannet af hurtigt afkølede lava. Konkave fordybninger er spredt ud over objektets ujævne overflade. Dets udhuggede og polerede form kan minde om parabolantenner og peger på udfordringerne ved at kommunikere over store afstande. Fordybningerne, som trækker lys dybt ind i objektet, kan også lede tankerne hen på de krystalkugler, der bliver brugt til spådomme – og som i begyndelsen var lavet af obsidian. Snarere end at gøre alting 'krystalklart' for beskueren viser obsidianen en mørk genspejling af verden – som et sort spejl, ikke ulig skærmen på en smartphone.

Obsidian block

50 × 45 × 75 cm

Courtesy the artist

On the floor sits a giant shard of obsidian – a black volcanic glass formed by rapidly cooling lava. Concave hemispheres dot its jagged surface. Carved and polished, their forms recall satellite dishes and the challenge of communication across great distances. Drawing light deep into the object, these depressions also suggest crystal balls used for divination, the earliest of which were made of obsidian. Rather than making things 'crystal clear', obsidian offers a dark reflection of the world – a black mirror, not unlike today's smartphone screens.

Trevor Paglen

FACES OF IMAGENET, 2022

Interaktiv videoinstallation,
internetforbindelse

Udlånt af kunstneren og
Pace Gallery, New York

Ansigtsgenkendelse og andre kunstig intelligens-teknologier lærer og udvikles ved at analysere store mængder digital data. Dataen bliver hentet fra hjemmesider og akademiske projekter, som ofte indeholder forskellige bias, der er gået ubemærket hen i årevis. *Faces of ImageNet* bruger 2019-versionen af det velkendte ansigtsgenkendelsesdatasæt ImageNet til at kategorisere kunsthallens besøgende i realtid, når de stiller sig foran værket og analyseres på baggrund af værkets indlejrede datasæt. Efterhånden som personer bliver tildelt forskellige tags, afsløres værkets latente fordomme.

Ansigtsgenkendelsessystemer, der er trænet på datasæt, som for eksempel ImageNet, bliver i stigende grad brugt af internetvirksomheder samt politi og andre offentlige myndigheder. *ImageNet Roulette* er titlen på et relateret projekt udarbejdet af Trevor Paglen i samarbejde med Kate Crawford, som har fået stor opmærksomhed. Projektet afslører bias i ImageNets træningsdata, og i kølvandet på *ImageNet Roulette* har udviklerne bag datasættet meddelt, at de vil fjerne mere end halvdelen af de 1,2 millioner taggedede billeder i kategorien 'Personer'.

Interactive video installation,
internet connection

Courtesy the artist and
Pace Gallery, New York

Facial recognition and other AI technologies learn by analysing vast amounts of digital data. Drawn from old websites and academic projects, this data often contains biases that have gone unnoticed for years. *Faces of ImageNet* employs the 2019 version of a well-known facial recognition dataset, ImageNet, to process and categorise gallery visitors in real time. As persons receive various tags, the work exposes the system's latent prejudices.

AI facial recognition systems trained on datasets like ImageNet are increasingly used by internet companies, police departments and other government agencies. In the wake of viral attention received by Trevor Paglen's collaboration with Kate Crawford on their related project, *ImageNet Roulette*, exposing biases within the ImageNet training data, the researchers behind this dataset announced that they would scrub more than half of the 1.2 million tagged pictures in its 'persons' category.

Daniel Keller

FREEDOM CLUB FIGURE, 2013

Ted Kaczynskis rygsæk, mannequin

Rygsæk: 79 × 42 × 7 cm

Mannequin: 113 × 43 × 47 cm.

Udlånt af kunstneren

Skulpturen er sammensat af en mannequin og en håndlavet rygsæk skabt af Ted Kaczynski (1942-2023) – også kendt som Unabomberen – en berygtet amerikansk anti-teknolog, der i 1990'erne førte en terrorkampagne mod 'industrisamfundet' ud fra idéer, der står beskrevet i hans manifest. Manifestet hævder blandt andet, at den industrielle revolution startede en ødelæggende teknologisk proces, der tvinger mennesker til at tilpasse sig maskiner og dermed undertrykker menneskelig frihed og potentiale. Daniel Keller købte rygsæken, der blev skabt af Kaczynski selv i hans hytte på landet, på en onlineauktion afholdt af den amerikanske regering med formålet at indsamle penge til ofre for Kaczynskis angreb og deres familier.

Ted Kaczynski's backpack, mannequin

Backpack: 79 × 42 × 7 cm

Mannequin: 113 × 43 × 47 cm

Courtesy the artist

This sculpture is composed of a commercial mannequin and backpack created by Ted Kaczynski (1942–2023), also known as the Unabomber, a notorious anti-technologist who waged a terrorist campaign against 'the industrial society' in the 1990s, for reasons famously described in his widely distributed manifesto. The manifesto claims, among other things, that the Industrial Revolution initiated a destructive technological process that forces humans to adapt to machines, thereby suppressing human freedom and potential. Daniel Keller bought the handmade backpack, created in Kaczynski's countryside hut, from an online auction conducted by the United States government to raise money for the victims of the attacks and their families.

TELEFUNKEN ANTI, 2004

2 LCD-skærme

Udlånt af Galerie EIGEN +
ART, Leipzig / Berlin

telefonken anti visualiserer konstant skiftende akustiske signaler, men afskærer samtidig beskueren fra billederne på to vægvendte LCD-skærme. Kun lysglimt trænger ud fra mellemrummet mellem skærmene og væggen.

To skærme vender mod væggen. Beskuerne kan kun opleve handlingen på skærmene via en flimrende glorie af undslippende lys, der omgiver værket. *telefonken anti* fungerer som en form for formørkelse – en astronomisk hændelse, der ikke må betragtes med det blotte øje. Det minder også om den græske filosof Platons (ca. 428 f.v.t.-348 f.v.t.) berømte *Hulelignelse*, hvor uindviede slaver tolker skyggerne på hulevæggen som sandheden, idet de ikke har adgang til den virkelige verden udenfor.

Det visuelle indhold af *telefonken anti* blev oprindeligt skabt ved at fodre skærmene med akustiske signaler og dermed oversætte lyddata til visuelle billeder. Værket kan – som skyggerne i *Hulelignelsen* – opleves som et billede på indirekte forståelse og dennes forførelser og grænser.

2 LCD TVs

Courtesy Galerie EIGEN +
ART, Leipzig / Berlin

telefonken anti visualises constantly changing acoustic signals while depriving viewers of the image. Only light impulses emerge from the intermediate space between the screens and the wall.

Viewers can only experience the onscreen action via a flickering halo of escaping light. *telefonken anti* functions like an eclipse—an astronomical event that which must not be viewed with the naked eye. It also recalls the philosopher Plato's famous 'Allegory of the Cave', in which uninitiated slaves interpret shadows on a wall as 'the truth', rather than the light of the sun itself.

The content of *telefonken anti*'s broadcast was originally created by feeding acoustic signals into the screens' visual inputs: translating sound data into visuals. The work supplies an icon for indirect understanding; its seductions and limits.

UNTITLED_ORCHIDS1, 2020

Kasserede og laserskårne halvlederskiver i silicium, UV-printet og monteret i svejsede billedrammer
120 × 80 cm
Udlånt af kunstneren

Untitled_Orchids1-4 er en serie laserskårne og UV-printede halvlederskiver af silicium monteret på aluminium og monteret i svejsede rammer. Halvlederskiverne stammer fra en forskningsinstitution i USA, der er specialiseret i udviklingen af software, der anvendes til automatiserede kontrolsystemer og ansigtsgenkendelse baseret på kunstig intelligens. Denne type af software bruges primært inden for det militær-industrielle kompleks.

På værkernes overflader ser vi illustrationer af syntetiske orkideer. Orkidéer anvendes i stigende grad i de kunstig intelligensprocesser, der benyttes i udviklingen af software til ansigtsgenkendelse. Dels på grund af den store genetiske variation i orkidéers former og farver, dels på grund af den nyligt indførte databeskyttelseslovgivning, der begrænser private entreprenørers adgang til offentlige databaser. Orkidéer udvikler sig på samme måde som mennesker; en orkidés 'afkom' kan godt se lidt anderledes ud end dens forælderplante, men dens genealogi kan spores via geometriske scanninger på samme måde som med et menneske, hvilket gør orkidéer til et værdifuldt aktiv i maskinlæring. Som et stilleben på big data-tidsalderen handler værkerne om forbindelserne mellem tekniske, biologiske og politiske systemer.

Expired and laser cut silicon semiconductor wafers, UV printed and mounted in welded frames
120 × 80 cm
Courtesy the artist

Untitled_Orchids1-4 is a series of laser-cut and UV printed silicon semiconductor wafers, sourced from a research facility in the US specialising in the development of automated control systems and AI-based facial recognition. Such software is primarily used for the military industrial complex.

On the surface of each are illustrations of synthetic orchids. Orchids are increasingly employed in the AI processes involved in developing facial recognition software, due to their large genetic variety of colours and forms, and also due to recently introduced data-protection legislation restricting access for private contractors to government databases. Orchids evolve much in the same generational manner as humans; the 'offspring' of an orchid might look somewhat different than the parental plant, but its genealogy can be traced via geometrical scan in similar ways as a human face, therefore making them a valuable asset in computer-learning. A still life for the age of big data, the works concern convergence of biological, technical and political systems.

UNTITLED_ORCHIDS2, 2020

Kasserede og laserskårne halvlederskiver i silicium, UV-printet og monteret i svejsede billedrammer
120 × 80 cm
Udlånt af kunstneren

Untitled_Orchids1-4 er en serie laserskårne og UV-printede halvlederskiver af silicium monteret på aluminium og monteret i svejsede rammer. Halvlederskiverne stammer fra en forskningsinstitution i USA, der er specialiseret i udviklingen af software, der anvendes til automatiserede kontrolsystemer og ansigtsgenkendelse baseret på kunstig intelligens. Denne type af software bruges primært inden for det militær-industrielle kompleks.

På værkernes overflader ser vi illustrationer af syntetiske orkideer. Orkidéer anvendes i stigende grad i de kunstige intelligensprocesser, der benyttes i udviklingen af software til ansigtsgenkendelse. Dels på grund af den store genetiske variation i orkidéers former og farver, dels på grund af den nyligt indførte databeskyttelseslovgivning, der begrænser private entreprenørers adgang til offentlige databaser. Orkidéer udvikler sig på samme måde som mennesker; en orkidés 'afkom' kan godt se lidt anderledes ud end dens forælderplante, men dens genealogi kan spores via geometriske scanninger på samme måde som med et menneske, hvilket gør orkidéer til et værdifuldt aktiv i maskinlæring. Som et stilleben på big data-tidsalderen handler værkerne om forbindelserne mellem tekniske, biologiske og politiske systemer.

Expired and laser cut silicon semiconductor wafers, UV printed and mounted in welded frames
120 × 80 cm
Courtesy the artist

Untitled_Orchids1-4 is a series of laser-cut and UV printed silicon semiconductor wafers, sourced from a research facility in the US specialising in the development of automated control systems and AI-based facial recognition. Such software is primarily used for the military industrial complex.

On the surface of each are illustrations of synthetic orchids. Orchids are increasingly employed in the AI processes involved in developing facial recognition software, due to their large genetic variety of colours and forms, and also due to recently introduced data-protection legislation restricting access for private contractors to government databases. Orchids evolve much in the same generational manner as humans; the 'offspring' of an orchid might look somewhat different than the parental plant, but its genealogy can be traced via geometrical scan in similar ways as a human face, therefore making them a valuable asset in computer-learning. A still life for the age of big data, the works concern convergence of biological, technical and political systems.

Kristian Kragelund

ALGOPOLIS, 2020

Genanvendte køleplader
på svejset stålbord
100 × 200 × 115 cm
Udlånt af kunstneren

Genanvendte aluminiumskøleplader fra computerprocessorer er organiseret på et vandret plan, så de tilsammen ligner en model over en by. Kølepladerne er designobjekter formet af algoritmer. De har et maksimeret overfladeareal, således at de kan lede mest mulig varme bort fra de computere, de installeres i. Kølepladernes formelle lighed med modernistiske arkitekturmodeller kan antyde en dybere forbindelse mellem mennesker og maskiner.

Reclaimed heat sinks
on welded steel table
100 × 200 × 115 cm
Courtesy the artist

Reclaimed aluminium heat sinks from computer CPUs are organised on a horizontal plane resembling a model of a cityscape. Heat sinks are design objects shaped by algorithms to maximise surface areas, so as to expel maximum heat from computers; however, their formal resemblance to modernist architectural schemes suggests a deeper linkage between human and machine thinking around design, efficiency and spatial administration.

Mathias Gramoso

PERPETUAL ECHO, 2024

Video performance, 24 timer

To skærme

Udlånt af kunstneren

Myten om Narcissus fortæller historien om en smuk, ung mand, der ser sit eget spejlbillede i et vandhul og forelsker sig uden at vide, at det er ham selv, han ser. Fortryllet af sit spejlbillede går han med tiden til grunde og dør. I dag fungerer myten som en effektiv metafor for vores forhold til teknologierne omkring os, især de sociale medier og vores digitale enheder. Præcis som Narcissus blev opslugt af sit eget spejlbillede, besættes mange mennesker i dag af deres digitale personaer, mens de søger bekræftelse og anerkendelse gennem likes, kommentarer og følgere. Besættelsen kan føre til en afkobling fra virkeligheden, da folk bliver mere opslugt af deres virtuelle liv end af deres ægte menneskelige relationer og oplevelser. Myten fremhæver derved de potentielle farer ved forfængelighed og selvoptagethed.

I *Perpetual Echo* udforsker Mathias Gramoso nutidens Narcissus-kompleks gennem en langstrakt performance dokumenteret over 24 timer. Ansigt til ansigt med sit eget portræt og virtuelle selv, spejlet i den teknologi, vi dagligt omgiver os med, undersøger Gramoso den psykologiske effekt af vores digitale spejle. Ved at bruge skærmen som et moderne spejl – en refleksion, der engang kun var tilgængelig i spejlblanke flader som f.eks. overfladen på et vandhul – betoner han, hvordan vores teknologier former vores selvopfattelse og identitet. Performancen ansporer beskuerne til at reflektere over deres egne digitale besættelser og de måder, som teknologier kan forvrænge vores virkelighed på.

Video performance 24 hours.

Two screens

Courtesy the artist

The Narcissus myth tells of a beautiful young man who falls in love with his own reflection in a pool of water, unaware that it is himself. Entranced by his image, he eventually wastes away and dies. In the contemporary world, this myth serves as a powerful metaphor for our relationship with technology, particularly social media and digital devices. Just as Narcissus became obsessed with his reflection, many people today become fixated on their digital personas, seeking validation and approval through likes, comments and followers. This obsession can lead to a detachment from reality, as individuals become more engrossed in their virtual lives than in genuine human connections and experiences. The myth highlights the potential pitfalls of vanity and self-absorption.

In *Perpetual Echo*, Mathias Gramoso explores the modern-day Narcissus complex through a 24-hour performance. Facing his own portrait and virtual self, reflected in everyday technology, Gramoso delves into the psychological impact of our digital mirrors. By using screens as a contemporary 'mirror' that once existed in the element of water, he examines how technology shapes our self-perception and identity. This performance prompts viewers to reflect on their own digital obsessions and the ways in which technology can distort reality.

PLAKATER, 2017-24

Plakaternes diagrammer udtrykker forskellige konspirationsteorier knyttet til den ekstremistiske onlinebevægelse QAnon. Plakaterne er købt på en hjemmeside, der drives af deres ophavsmand, Dylan Louis Monroe, som hævder at være en del af et *Deep State Mapping Project*.

I Monroes selvudgivne biografi skriver han følgende: "Som agent for Ashtar Kommandoen og Den Galaktiske Føderation er Dylan også kendt under kaldenavnet A-145: Kortmageren. Gennem automatskrift kanaliserede han i 2019 Orit-B-kodekset, der vil accelerere Den Store Vækkelse og fungere som en epilog til afsløringsoperationen kendt som Q. Dylan har holdt foredrag og udstillet på flere konferencer om sandhed og metafysik, blandt andet Conscious Life (LA), AlienCon (Baltimore & Dallas), Victory of Light (Cincinnati), Autism One (Chicago)."

A series of posters featuring diagrams expressing various conspiracy theories associated with the QAnon online extremist movement. These posters were purchased from a website maintained by their creator, Dylan Louis Monroe, who purports to be part of a 'Deep State Mapping Project'.

Monroe's self-published biography states the following: "As a ground operative for Ashtar Command, and the Galactic Federation, Dylan is also known by the callsign A-145: 'The Mapmaker'. In 2019 he channelled, through automatic writing, the Orit-B Codex, an accelerant to the Great Awakening, and an epilogue to the disclosure operation known as "Q". Dylan has spoken and exhibited at several truth & metaphysical related conventions, including Conscious Life (LA), AlienCon (Baltimore & Dallas), Victory of Light (Cincinnati), Autism One (Chicago), and more."