

Attention After Technology

The background of the poster is a complex digital artwork. It features a central glowing green eye with binary code (0s and 1s) and other digital symbols. To the left, there is a pink, fleshy, flower-like shape. Below the eye, there is a hand holding a glowing, textured object. The overall color palette is dominated by warm tones (orange, red, brown) and vibrant digital colors (green, pink, purple).

Kunsthall Trondheim
State of Concept Athens
Tropical Papers
Art Hub Copenhagen
Swiss Institute
The Friends of Attention



Attention After Technology

Algorithms increasingly define how we exist in the world; they shape how we perceive, how we know, and how we relate with each other. The exhibition *Attention After Technology* explores the role of algorithms today, the ways in which they affect us, and how we could imagine them otherwise, through newly commissioned works by seven international artists. The artists consider how our attention is commodified and monetized in the “attention economy,” where our eyeballs, affect, and time have become some of the most sought-after goods. They examine algorithms with regard to social justice and concerns of equity and inclusion, probing their emancipatory potential as much as how they reinforce existing bias. They analyze attention as a political space to foster sustained critical thinking, to center marginalized communities from the periphery of awareness, and to support collective action and community building.

The exhibition title, *Attention After Technology*, is a reference to the celebrated book *Race After Technology* (2019) by Ruha Benjamin, a Professor of African American Studies at Princeton University in the United States. In her

publication, Benjamin decodes the discriminatory designs embedded in algorithms that reinforce and deepen racial, socioeconomic, and other systemic hierarchies. She writes:

“By pulling back the curtain and drawing attention to forms of coded inequality, not only do we become more aware of the social dimensions of technology but we can work together against the emergence of a digital caste system that relies on our naivety when it comes to the neutrality of technology.”¹

Our technologies, digital and otherwise, are all but neutral. They cannot be seen separated from the interests of their makers, be they individuals or corporations. The data which technologies are built from, and which they accumulate in turn, comprise our worldviews and ideologies, including our prejudices. Through machine learning, those can become amplified and solidified.

Today, data represents who we are; it is as real as our flesh. Our Instagram and TikTok profiles are digital extensions of ourselves; they are us. Where previously study, context, and lived experience have largely shaped knowledge and perceptions, search engines now manage our relationship to information. Their results are based in centralized and ranked databases, presented as

¹ Ruha Benjamin, *Race After Technology* (Polity Press, 2019), 14.



CUSS Group: *Kummyama Iq/it's Dark Here* (2019). Installation view
 “Mud Muses – A Rant About Technology”, Moderna Museet, Stockholm

objective and producing what internet studies scholar Safiya Umoja Noble calls a “technological flattening of the human experience.”² Intent on deepening and enriching our relationships with technology, the artists in *Attention After Technology* engage diverse perspectives:

Berenice Olmedo’s projection coming out of a keratometer (an ophthalmic testing device) delves into the continued emphasis on our optical sense in engaging with digital spaces. Via the metaphor of visual acuity, Olmedo evokes surveillance capitalism’s use of biometric identification as well as issues of profiling and data privacy. **biarritzzz**’s video installation surveys tactics ranging from opacity to hypervisibility, as well as tensions between privacy and overexposure, in the memetic spread of Brazilian baile funk choreographies created by TikTok users. **CUSS Group**’s video examines social media as a connecting link between consumerism and societal disintegration in urban contemporary South Africa, prompting questions regarding these platforms’ potential for activism. **Femke Herregraven**’s work brings together issues surrounding the voice, breath, disease, and death with AI. Her work explores machine learning programs trained on language and the absence

thereof in human vocalizations during illness that are located outside the spectrum of standardized communication. **Kyriaki Goni**’s installation connects the effects of extractive algorithms with the ecological and social fallouts of mining, drawing attention to the links between the colonization of bodies and space, both digital and physical. **Shu Lea Cheang**’s animation and interactive candy dispenser examine AI alignment—a process aimed to attune AI with human ethics—raising the question of who gets to decide its common ground, and critiquing monolithic value systems which may silence, or gag, diversity and individuality. **Vivian Caccuri** investigates the role of technology for our understandings of the past, ancestry, and close relationships through one of the earliest facial recognition technologies and text-to-speech tools in a sound work and in a series of drawings. In the sound work, the artist for example used her family’s digital archive of voice recordings to create an AI generated fictitious voice.

In the lead-up to the exhibition, the artists participated in regular online meetings to workshop their artworks with the exhibition curators, the associated partner collective The Friends of Attention (an informal network of creative collaborators), and each other, as well as with advisors whom

2 Safiya Noble, in her keynote in the symposium “The Digital Divide – Attention, Algorithms and Social Justice”, hosted by Art Hub Copenhagen in collaboration with IDA – the Danish Society of Engineers and TOASTER, 4 May 2023.

the artists chose to support their research. The artists' advisors come from diverse disciplines including computer science and artificial intelligence, visual arts, and queer and trans technology studies. This collaborative practice was crucial to the process, since attention is not only a private practice, but also a collective one.

Attention is about our ways of navigating the world, our ways of knowing the world, our ways of being in the world. Attention is a prerequisite for our ability to create knowledge. As such, attention is closely connected to epistemic justice, or the creation and recognition of diverse forms of knowledge, experiences, and perspectives. Our capacity as knowing subjects, and being recognized as such, is an essential component of agency and our ability for choice. It is crucial for social justice.

While distraction and fragmentation may seem like antonyms of attention, the exhibition resists such simple dichotomies. Far from luddites opposing technology, the exhibiting artists both use and hack, celebrate and critique, discard and invent new tools. The exhibition explores attention as a practice, as an embodied technology, and as an evolving aesthetic, social, and political sphere. In bringing attention into debates around algorithmic

justice, the works in *Attention After Technology* pull back the curtain on the neutrality of technology, while using it to draft new ways of relating.

*

The exhibition *Attention After Technology* is a result of a two-year collaborative project between Kunsthall Trondheim, Art Hub Copenhagen, Tropical Papers, State of Concept Athens, and Swiss Institute New York, with The Friends of Attention, D. Graham Burnett (Princeton University), Justin Smith-Ruiu (Université de Paris) as associated partners.

The exhibition at Kunsthall Trondheim is the first of three exhibitions that result from the two-year project. After the exhibition's premiere in Trondheim, Norway (October 13, 2023–January 28, 2024), it will travel to State of Concept in Athens, Greece (February 24–April 27, 2024). Online versions of the artworks will be shown on Tropical Papers' web platform from late November 2023 onwards. The associated symposium "The Digital Divide – Attention, Algorithms and Social Justice," coordinated by Art Hub Copenhagen, in partnership with IDA – the Danish Society of Engineers, Denmark and TOASTER, took place on May 4, 2023. Art Hub Copenhagen also

hosted two artist residencies, with biarritzzz and CUSS Group. The overall project also includes curatorial and strategic contributions by Swiss Institute New York, USA.

iLiana Fokianaki, Founding Director
State of Concept Athens

Stefanie Hessler, Director Swiss
Institute New York and curatorial
concept and Project Lead *Attention
After Technology*

Lars Bang Larsen, Head of Art &
Research Art Hub Copenhagen

María Inés Rodríguez, Artistic
Director Tropical Papers

Katrine Elise Agpalza Pedersen,
Curator Kunsthall Trondheim and
Project Lead *Attention After
Technology*

Attention After Technology

Vår eksistens defineres i stadig økende grad av algoritmer; de former hvordan vi oppfatter, kjenner og relaterer til hverandre. Utstillingen *Attention After Technology* utforsker algoritmenes rolle i dag, på hvilke måter de påvirker oss og hvordan vi kan forestille oss algoritmer annerledes, gjennom nye bestillingsverk av sju internasjonale kunstnere. Kunstnerne tar for seg hvordan oppmerksomheten vår kommodifiseres og brukes til å generere fortjeneste i «oppmerksomhetsøkonomien», der vårt blikk, vår affekt og vår tid har blitt svært ettertraktede handelsvarer. De ser nærmere på algoritmer med tanke på sosial rettferdighet og problemstillinger rundt likestilling og inkludering, og undersøker både algoritmers potensial for frigjøring og deres evne til å forsterke eksisterende bias. De analyserer oppmerksomhet som et politisk rom der man kan skape grobunn for kritisk tenkning, øke bevissthet rundt marginaliserte grupper, og som et politisk rom som støtter kollektiv handling og samfunnsbygging.

Utstillingstittelen, *Attention After Technology*, er en referanse til den feirede boken *Race After Technology* (2019) av Ruha Benjamin, professor i African American Studies ved

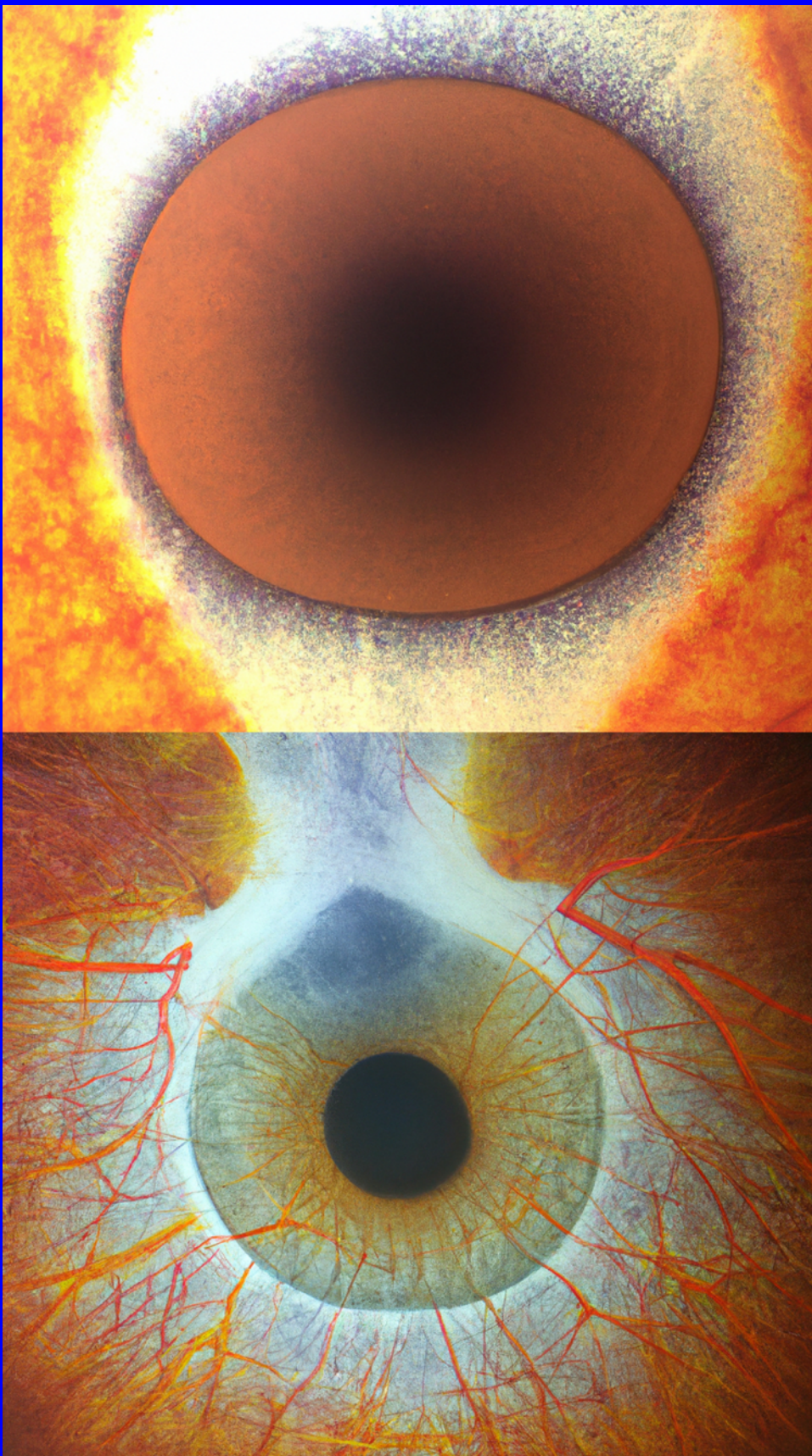
Princeton University i USA. I boken dekoder Benjamin de diskriminerende designelementene som er programmert inn i algoritmene, som understreker og forsterker systematiske hierarkier basert på blant annet etnisitet og sosioøkonomisk status. Hun skriver:

«Ved å lette på sløret og rette oppmerksomhet mot ulike former for kodet forskjellsbehandling blir vi ikke bare mer bevisst på teknologiens sosiale dimensjoner, men vi kan også samarbeide for å forhindre fremveksten av et digitalt kastesystem som forutsetter at vi er naive når det gjelder teknologiens nøytralitet.»¹

Teknologiene vi benytter oss av, av digital og annen art, er alt annet enn nøytrale. De er uløselig tilknyttet interessene til de som skaper dem, enten dette er individer eller selskaper. Dataene teknologiene bygger på, og i tur samler inn, omfatter våre verdensanskuelser og ideologier, hvilket også inkluderer våre fordommer. Via maskinlæring kan disse forsterkes og befestes.

I dag representerer data hvem vi er; det er like ekte som kjøtt og blod. Profilene våre på Instagram og TikTok er digitale forlengelser av oss selv; de er oss. Der det tidligere i hovedsak var studier, kontekst og opplevde erfaringer som formet kunnskap og oppfatninger, er det nå søkemotorer som

¹ Ruha Benjamin, *Race After Technology* (Polity Press, 2019), 14.



kontrollerer vårt forhold til informasjon. Resultatene de viser oss, kommer fra sentraliserte og rangerte databaser, men presenteres som objektive og skaper det internettforsker Safiya Umoja Noble kaller en «teknologisk avstumping av hva det vil si å være menneske».² Med et ønske om å ekspandere og berike vårt forhold til teknologi presenterer kunstnerne i *Attention After Technology* ulike tilnærminger: **Berenice Olmedos** projeksjon, som kommer ut av et keratometer (et apparat som brukes til synsundersøkelser), tar et dypdykk ned i vår vedvarende tillit til synssansen også i det digitale rom. Olmedo bruker slørete syn som en metafor for å kaste lys over overvåkningskapitalismens bruk av biometrisk identifisering og problemstillinger rundt profilering og datavern. **biarritzzz'** videoinstallasjon undersøker ulike taktikker, alt fra mørklegging til hypervisibilitet, samt spenninger mellom privatliv og overeksponering, via memer av brasilianske baile funk-koreografier skapt av TikTok-brukere. **CUSS Groups** video ser nærmere på sosiale medier som leddet som binder sammen konsumerisme og samfunnsoppløsning i det urbane Sør-Afrika i dag, og undersøker i den sammenheng disse plattformenes potensial for aktivisme. **Femke Herregravens**

verk knytter sammen problemstillinger rundt stemme, pust, sykdom og død til kunstig intelligens. Verket utforsker maskinlæringsprogrammer som tar utgangspunkt i språk, og fraværet av språk i menneskelig vokalisering under sykdom, som faller utenfor spekteret av standardisert kommunikasjon. **Kyriaki Goni**s installasjon drar paralleller mellom ekstraksjonsalgoritmer og de negative økologiske og sosiale konsekvensene av gruvedrift, og belyser sammenhengen mellom kolonisering av kropp og rom, både i digital og fysisk forstand. **Shu Lea Cheangs** animasjon og interaktive godteridispensere utforsker KI-justering – en prosess som har som mål å få KI til å handle i samspill med menneskelig etikk – hvilket vekker spørsmålet om hvem som får bestemme hva menneskelig etikk består av, og kritiserer monolittiske verdssystemer som kan fortie, eller kneble, mangfold og individualitet. **Vivian Caccuri** undersøker teknologiens rolle i vår forståelse av fortiden, slektshistorie og nære relasjoner gjennom en av de tidligste ansikts-gjenkjenningsteknologiene og tekst-til-tale verktøy i et lydverk og en serie tegninger. I lydverket anvendte kunstneren blant annet sin egen families digitale arkiv med stemmeopptak for å skape en fiktiv KI-

generert stemme.

Under forberedelsene til utstillingen deltok kunstnerne jevnlig i onlinemøter for å utvikle verkene sine med utstillingens kuratorer, prosjektets tilknyttede partner Friends of Attention (et uformelt nettverk av medlemmer fra ulike kreative disipliner) og med hverandre, samt rådgivere kunstnerne selv valgte for å utvikle sin research. Kunstnerne har bakgrunn fra ulike disipliner, blant annet informasjonsteknologi og kunstig intelligens, visuelle kunsthøgskoler og teknologistudier med queer- og transperspektiver. Prosjektets samarbeidsbaserte praksis har vært avgjørende for prosessen, da oppmerksomhet ikke kun er et privat anliggende, men en kollektiv praksis.

Oppmerksomhet handler om hvordan vi navigerer oss frem her i verden, hvordan vi blir kjent med verden og hvordan vi lever i den. Oppmerksomhet er en forutsetning for vår evne til å skape kunnskap. Derfor er oppmerksomhet nært tilknyttet epistemisk rettferdighet – at ulike former for kunnskap, erfaringer og perspektiver skapes og anerkjennes. Vår kapasitet som kunnskapsbærere, og at vi anerkjennes som dette, er en nødvendighet for å ha selvrådrett og være i stand til å ta egne valg. Det er avgjørende for sosial rettferdighet.

Selv om distraksjon og

fragmentering tilsynelatende er motsetninger til oppmerksomhet, følger ikke utstillingen en så enkel dikotomi. De utstillende kunstnerne er på ingen måte luditter som motsetter seg teknologi, men både bruker og hacker, støtter og kritiserer, skroter og oppfinner nye verktøy. Utstillingen utforsker oppmerksomhet som en praksis, en kroppsliggjort teknologi, og som en estetisk, sosial og politisk sfære under utvikling. Ved å trekke oppmerksomhet inn i debatter om algoritmisk rettferdighet letter kunstverkene i *Attention After Technology* på sløret angående teknologiens nøytralitet, samtidig som de skisser opp nye måter å relatere på.

*

Utstillingen *Attention After Technology* er resultatet av et toårig samarbeidsprosjekt mellom Kunsthall Trondheim, Art Hub Copenhagen, Tropical Papers, State of Concept Athens og Swiss Institute New York, med Friends of Attention, D. Graham Burnett (Princeton University), Justin Smith-Ruiu (Université de Paris).

Utstillingen ved Kunsthall Trondheim er den første av tre utstillinger som er kommet ut av det toårige prosjektet. Etter utstillingen i Trondheim (13. oktober 2023 – 28. januar 2024) reiser den videre til

² Safiya Noble, i hennes innledende foredrag ved symposiet «The Digital Divide – Attention, Algorithms and Social Justice», med Art Hub Copenhagen som vertskap i samarbeid med IDA – Ingeniørforeningen i Danmark og TOASTER, 4. mai 2023.

State of Concept Athens i Hellas (24. februar – 27. april 2024). Online-versjoner av kunstverkene vil vises på Tropical Papers' nettplattform fra slutten av november i 2023. Det tilknyttede symposiet «The Digital Divide – Attention, Algorithms and Social Justice», ble arrangert av Art Hub Copenhagen, i samarbeid med IDA – Ingeniørforeningen i Danmark og TOASTER, fant sted 4. mai 2023. Art Hub Copenhagen var også i tillegg vertskap for to kunstnerresidenser, med biarritzzz og CUSS Group. Det overordnede prosjektet inkluderer også kuratoriske og strategiske bidrag fra Swiss Institute New York, USA.

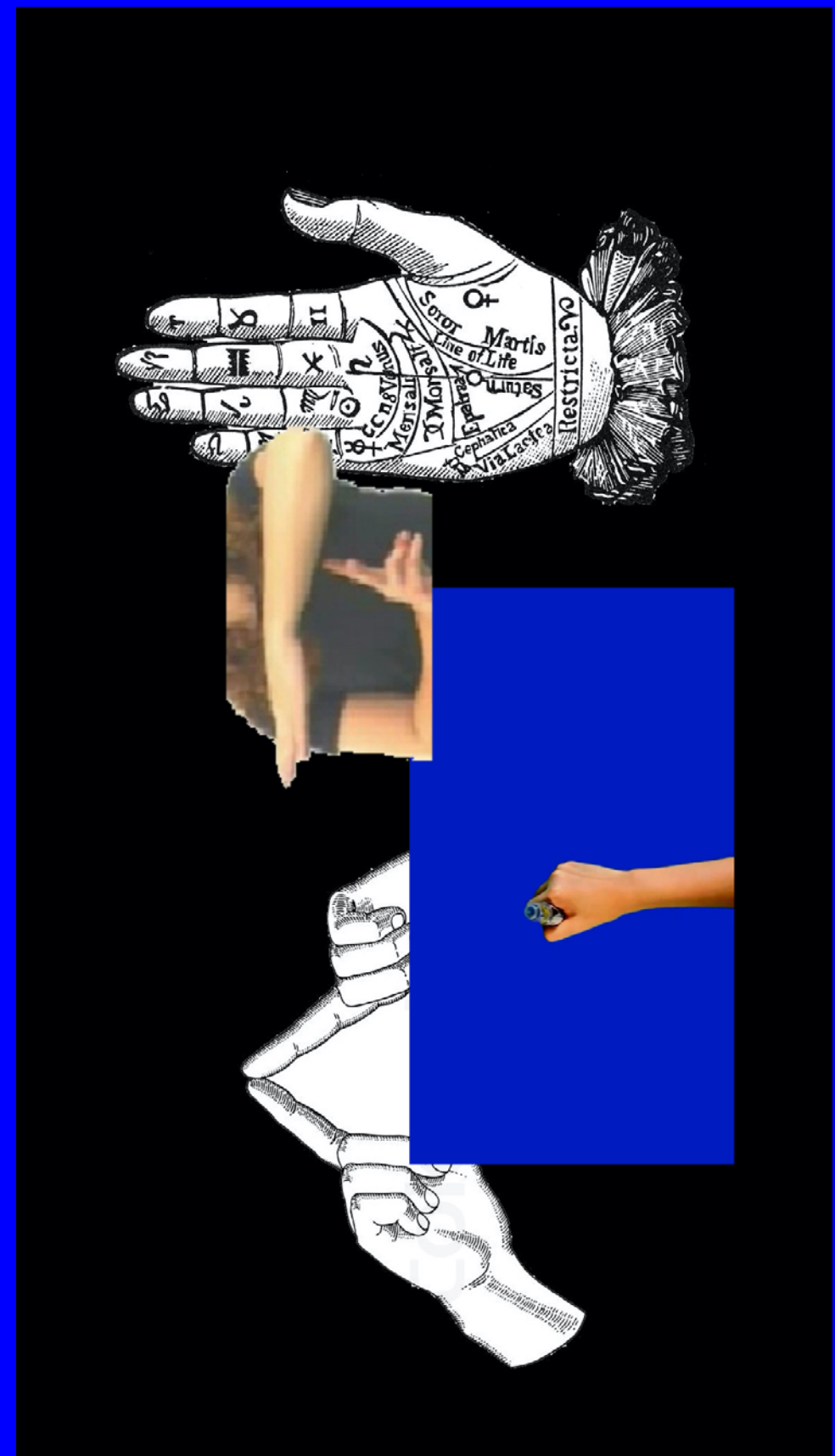
iLiana Fokianaki, Grunnlegger og direktør ved State of Concept Athens

Stefanie Hessler, Direktør ved Swiss Institute New York, kuratorisk konsept og prosjektleder for *Attention After Technology*

Lars Bang Larsen, Leder for Art & Research ved Art Hub Copenhagen

María Inés Rodríguez, Kunstnerisk direktør ved Tropical Papers

Katrine Elise Agpalza Pedersen, Kurator ved Kunsthall Trondheim og prosjektleder for *Attention After Technology*



biarritzzz: MANDACURA (2016)

Attention After Technology (Προσοχή Μετά την Τεχνολογία)

Οι αλγόριθμοι καθορίζουν την ανθρώπινη ύπαρξη στον πραγματικό κόσμο όλο και περισσότερο. Διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε, γνωρίζουμε και σχετιζόμαστε μεταξύ μας. Μέσα από νέα έργα που ανατέθηκαν σε επτά διεθνείς καλλιτέχνες, η έκθεση *Attention After Technology* διερευνά τον ρόλο των αλγορίθμων σήμερα, τους τρόπους με τους οποίους μας επηρεάζουν και πώς θα μπορούσαμε να τους φανταστούμε διαφορετικά. Οι καλλιτέχνες εξετάζουν τον τρόπο με τον οποίο η προσοχή μας εμπορευματοποιείται και νομισματοποιείται στην “οικονομία της προσοχής”, όπου τα μάτια μας, η επιρροή και ο χρόνος μας έχουν γίνει μερικά από τα πιο περιζήτητα αγαθά. Τα παρουσιαζόμενα έργα εξετάζουν τους αλγόριθμους σε σχέση με την κοινωνική δικαιοσύνη και ανησυχίες όσων αφορά την ισότητα και την κοινωνική ένταξη, διερευνώντας τόσο τις χειραφετητικές τους δυνατότητες όσο και το πώς ενισχύουν τις υπάρχουσες προκαταλήψεις. Αναλύουν την προσοχή ως πολιτικό πεδίο δράσης για την προώθηση της διαρκούς κριτικής σκέψης,

την επανένταξη περιθωριοποιημένων κοινοτήτων από την περιφέρεια στο κέντρο της ευαισθητοποίησης και την υποστήριξη της συλλογικής δράσης και της οικοδόμησης κοινοτήτων.

Ο τίτλος της έκθεσης, *Attention After Technology*, είναι μια αναφορά στο διάσημο βιβλίο *Race After Technology* (2019) της Ruha Benjamin, καθηγήτρια Αφροαμερικανικών Σπουδών στο Πανεπιστήμιο Princeton των Ηνωμένων Πολιτειών. Σε αυτό της το έργο, η Benjamin αποκωδικοποιεί τα σχέδια διακρίσεων που ενσωματώνονται στους αλγόριθμους και ενισχύουν και βαθιάίνουν τις φυλετικές, κοινωνικοοικονομικές και άλλες συστημικές ιεραρχίες. Η ίδια γράφει: “Με το να τραβήξουμε την κουρτίνα και να επιστήσουμε την προσοχή σε μορφές κωδικοποιημένης ανισότητας, όχι μόνο αποκτούμε μεγαλύτερη επίγνωση των κοινωνικών διαστάσεων της τεχνολογίας, αλλά μπορούμε να εργαστούμε από κοινού ενάντια στην ανάδυση ενός ψηφιακού συστήματος κάστας που βασίζεται στην αφέλεια μας όσον αφορά την ουδετερότητα της τεχνολογίας.”¹

Οι τεχνολογίες μας, ψηφιακές και μη, είναι κάθε άλλο παρά ουδέτερες. Είτε πρόκειται για άτομα είτε για εταιρείες, δεν μπορούν να



θεωρηθούν διαχωρισμένες από τα συμφέροντα των δημιουργών τους. Τα δεδομένα από τα οποία κατασκευάζονται οι τεχνολογίες και τα οποία συσσωρεύουν με τη σειρά τους, συνθέτουν τις κοσμοθεωρίες και τις ιδεολογίες μας, συμπεριλαμβανομένων των προκαταλήψεων μας. Μέσω της μηχανικής μάθησης αυτές οι κοσμοθεωρίες, ιδεολογίες και προκαταλήψεις, μπορούν να ενισχυθούν και να παγιωθούν.

Σήμερα, τα δεδομένα αντιπροσωπεύουν το είναι μας — είναι τόσο αληθινά όσο και η σάρκα μας. Τα προφίλ μας στο Instagram και το TikTok είναι ψηφιακές προεκτάσεις του εαυτού μας - είμαστε εμείς. Εκεί που προηγουμένως η μελέτη, το πλαίσιο και η βιωμένη εμπειρία διαμόρφωναν σε μεγάλο βαθμό τη γνώση και τις αντιλήψεις, οι μηχανές αναζήτησης διαχειρίζονται πλέον τη σχέση μας με τις πληροφορίες. Τα αποτελέσματά τους βασίζονται σε συγκεντρωτικές και ταξινομημένες βάσεις δεδομένων, παρουσιάζονται ως αντικειμενικά και παράγουν αυτό που η μελετήτρια των διαδικτυακών σπουδών Safiya Umoja Noble αποκαλεί “τεχνολογική ισοπέδωση της ανθρώπινης εμπειρίας”² Με πρόθεση να εμβαθύνουν και να εμπλουτί-

σουν τις σχέσεις μας με την τεχνολογία, οι συμμετέχοντες καλλιτέχνες της έκθεσης *Attention After Technology* εμπλέκουν ποικίλες προοπτικές.

Η προβολή της [Berenice Olmedo](#) που βγαίνει από ένα κερατόμετρο (συσκευή οφθαλμολογικών εξετάσεων) εξετάζει τη συνεχή έμφαση που δίνεται στην αίσθηση της όρασης κατά την αλληλεπίδραση με τους ψηφιακούς χώρους. Μέσω της μεταφοράς της οπτικής οξύτητας, η Olmedo θυμίζει τη χρήση βιομετρικής ταυτοποίησης από τον καπιταλισμό της επιτήρησης (*surveillance capitalism*), καθώς και ζητήματα σκιαγράφησης προφίλ και ιδιωτικότητας των δεδομένων. Η βιντεοεγκατάσταση της [biarritzzz](#) ερευνά τακτικές που κυμαίνονται από την αδιαφάνεια έως την διαφάνεια, καθώς και εντάσεις μεταξύ ιδιωτικότητας και υπερέκθεσης, στη μνημονική εξάπλωση βραζιλιάνικων χορογραφιών *baile funk* που δημιουργήθηκαν από χρήστες του TikTok. Το βίντεο της [CUSS Group](#) εξετάζει τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως συνδετικό κρίκο μεταξύ καταναλωτισμού και κοινωνικής αποσύνθεσης στη σύγχρονη αστική Νότια Αφρική, εγείροντας ερωτήματα σχετικά με τις δυνατότητες αυτών

των πλατφόρμων για ακτιβισμό. Το έργο της [Femke Herregraven](#) συγκεντρώνει ζητήματα που αφορούν τη φωνή, την αναπνοή, την ασθένεια, τον θάνατο, και την τεχνητή νοημοσύνη. Το έργο της διερευνά προγράμματα μηχανικής μάθησης που εκπαιδεύονται στη γλώσσα και την απουσία της στις ανθρωπίνες φωνές κατά τη διάρκεια της ασθένειας. Καταστάσεις δηλαδή που βρίσκονται εκτός του φάσματος της τυποποιημένης επικοινωνίας. Η εγκατάσταση της [Κυριακής Γονή](#) συνδέει τις επιπτώσεις των εξορυσιακών αλγορίθμων με τις οικολογικές και κοινωνικές επιπτώσεις της εξόρυξης, εφιστώντας την προσοχή στους δεσμούς μεταξύ της αποικιοποίησης των σωμάτων και του χώρου, τόσο του ψηφιακού όσο και του φυσικού. Το κινούμενο σχέδιο και η διαδραστική μηχανή διανομής ζαχαρωτών της [Shu Lea Cheang](#) εξετάζουν την ευθυγράμμιση της τεχνητής νοημοσύνης — μια διαδικασία που αποσκοπεί στην εναρμόνιση της με την ανθρώπινη ηθική. Το έργο θέτει το ερώτημα ποιος αποφασίζει για το κοινό της έδαφος και ασκώντας κριτική σε μονολιθικά συστήματα αξιών που μπορεί να αποσιωπηθούν ή να φιμώσουν την ποικιλομορφία και την ατομικότητα. Η [Vivian Caccuri](#), διερευνά το ρόλο

της τεχνολογίας στην κατανόηση του παρελθόντος, της καταγωγής και των στενών σχέσεων μέσω μιας από τις πρώτες τεχνολογίες αναγνώρισης προσώπου και εργαλείων μετατροπής κειμένου σε ομιλία, σε ένα ηχητικό έργο και σε μια σειρά σχεδίων. Στο ηχητικό έργο, η καλλιτέχνης χρησιμοποίησε, για παράδειγμα, το ψηφιακό αρχείο ηχογραφήσεων φωνής της οικογένειάς της για να δημιουργήσει μια φανταστική φωνή παραγόμενη μέσω τεχνητής νοημοσύνης.

Κατά την προετοιμασία της έκθεσης, οι καλλιτέχνες συμμετείχαν σε τακτικές διαδικτυακές συναντήσεις για να συνεργαστούν με τους επιμελητές της έκθεσης, τη συλλογικότητα *The Friends of Attention* (Οι Φίλοι της Προσοχής) (ένα άτυπο δίκτυο δημιουργικών συνεργατών) και μεταξύ τους, καθώς και με συμβούλους που επέλεξαν οι καλλιτέχνες για να υποστηρίξουν την έρευνά τους. Οι σύμβουλοι των καλλιτεχνών προέρχονται από διάφορους κλάδους, όπως η επιστήμη των υπολογιστών και η τεχνητή νοημοσύνη, οι εικαστικές τέχνες και οι *queer* και *trans* τεχνολογικές σπουδές. Αυτή η συνεργατική πρακτική ήταν ζωτικής σημασίας για τη διαδικασία προετοιμασίας της έκθεσης, δεδομένου ότι η προσοχή δεν

1 Ruha Benjamin, *Race After Technology* (Polity Press, 2019), 14.

2 Safiya Noble, στην εναρκτήρια ομιλία της στο συμπόσιο "The Digital Divide - Attention, Algorithms and Social Justice", που διοργανώθηκε από το Art Hub Copenhagen σε συνεργασία με την IDA - the Danish Society of Engineers και το TOASTER, 4 Μαΐου 2023.

είναι μόνο μια ιδιωτική πρακτική, αλλά και συλλογική. Η προσοχή αφορά τους τρόπους με τους οποίους πλοηγούμαστε, γνωρίζουμε και βρισκόμαστε στον κόσμο. Η προσοχή αποτελεί προϋπόθεση για την ικανότητά μας να δημιουργούμε γνώση. Ως εκ τούτου, η προσοχή συνδέεται στενά με την επιστημική δικαιοσύνη (epistemic justice), ή τη δημιουργία και την αναγνώριση διαφορετικών μορφών γνώσης, εμπειριών και προοπτικών. Η ικανότητά μας ως υποκείμενα γνώσης και η αναγνώρισή μας ως τέτοιων, είναι βασικό συστατικό της δράσης και της ικανότητάς μας για επιλογή. Είναι ζωτική σημασία για την κοινωνική δικαιοσύνη.

Ενώ η απόσπαση της προσοχής και ο κατακερματισμός μπορεί να φαίνονται σαν αντώνυμα της προσοχής, η έκθεση αντιστέκεται σε τέτοιες απλές διχοτομήσεις. Οι καλλιτέχνες που συμμετέχουν στην έκθεση, αντί να αντιτίθενται στην τεχνολογία, χρησιμοποιούν και χακάρουν, γιορτάζουν και επικρίνουν, απορρίπτουν και εφευρίσκουν νέα εργαλεία. Η έκθεση διερευνά την προσοχή ως πρακτική, ως ενσώματη τεχνολογία, ως εξελισσόμενη αισθητική, κοινωνική και πολιτική σφαίρα. Εστιάζοντας σε συζητήσεις γύρω από την αλγοριθμική δικαιοσύνη,

τα έργα της έκθεσης *Attention After Technology* ρίχνουν την αυλαία της ουδετερότητας της τεχνολογίας, ενώ ταυτόχρονα τη χρησιμοποιούν για να σχεδιάσουν νέους τρόπους συσχετισμού.

*

Η έκθεση *Attention After Technology* μετουσιώνεται σαν αποτέλεσμα ενός διετούς προγράμματος συνεργασίας μεταξύ των Kunsthall Trondheim, Art Hub Copenhagen, Tropical Papers, State of Concept Athens και Swiss Institute New York, με συνεργάτες τους The Friends of Attention (Φίλους της Προσοχής), D. Graham Burnett (Πανεπιστήμιο Princeton), Justin Smith-Ruiu (Πανεπιστήμιο των Παρισίων).

Η έκθεση στο Kunsthall Trondheim είναι η πρώτη από τις τρεις εκθέσεις που θα προκύψουν από το διετές πρόγραμμα. Μετά την πρεμιέρα της στο Trondheim της Νορβηγίας (13 Οκτωβρίου 2023 - 28 Ιανουαρίου 2024), η έκθεση θα ταξιδέψει στο State of Concept στην Αθήνα (24 Φεβρουαρίου - 27 Απριλίου 2024). Ηλεκτρονικές εκδόσεις των έργων θα προβάλλονται στη διαδικτυακή πλατφόρμα του Tropical Papers από τα τέλη Νοεμβρίου 2023 και μετά. Το σχετικό συμπόσιο

“Το ψηφιακό χάσμα - Προσοχή, Αλγόριθμοι και Κοινωνική Δικαιοσύνη”, διοργανώθηκε από το Art Hub της Κοπεγχάγης σε συνεργασία με την IDA - τη Δανική Εταιρεία Μηχανικών, Δανία, και το TOASTER, όπου πραγματοποιήθηκε στις 4 Μαΐου 2023. Το Art Hub της Κοπεγχάγης φιλοξένησε επίσης δύο καλλιτεχνικές διαμονές (artist residencies) με την biarritzzz και την ομάδα CUSS. Το συνολικό έργο περιλαμβάνει επίσης επιμελητικές και στρατηγικές συνεισφορές από το Swiss Institute New York, ΗΠΑ.

Ηλι Ηλιάννα Φωκιανάκη, Ιδρύτρια και Διευθύντρια State of Concept Athens

Stefanie Hessler, Διευθύντρια Swiss Institute New York και επικεφαλής της επιμέλειας και του έργου *Attention After Technology*

Lars Bang Larsen, Επικεφαλής Τέχνης και Έρευνας Art Hub Κοπεγχάγη

María Inés Rodríguez, Καλλιτεχνική Διευθύντρια Tropical Papers

Katrine Elise Agpalza Pedersen, Επιμελήτρια Kunsthall Trondheim και επικεφαλής έργου *Attention After Technology*



Poster for “NSK x NashJ Studio” by CUSS Group from “Held Together With Water”, Centre d’Art Contemporaine, Geneva, 2017

Friends of Attention 3 Questions

Who are the Friends of Attention and why and how did the group get started?

The Friends of Attention is an informal coalition of artists, educators and activists. We gathered in the wake of the 2018 São Paulo Biennial. At that time, just weeks after the election of Jair Bolsonaro, it was increasingly clear that the Biennial's central theme of “attention” had implications beyond the realm of aesthetics – that it was, in fact, a deeply political issue. What's more, the rapidly proliferating technologies of attention capture made it an issue of profound urgency. The Friends formed in response to this threat, with the commitment to investigate, cultivate and disseminate forms of radical attention that *resist the forces of commodification*.

Please share more about the various formats and activities you've been devising to collectively reclaim attention, and why this is political work.

In 2022, we published the *Twelve Theses on Attention*,¹ a poetic manifesto on attention's world-building powers. We hold monthly First Friday² digital

gatherings and organize a weekly Politics of Attention³ summer school where we collectively investigate the future of what we call “attention activism.” The Friends were also instrumental in founding The Strother School of Radical Attention,⁴ a non-profit educational initiative based in Brooklyn dedicated to theories⁵ and practices⁶ of radical attention. Attention is the precondition for choice, and therefore for sovereignty. It is the horizon of possibility for all the worlds that we can create, and collectively devise. In this respect, it is profoundly political.

Ruha Benjamin, Safiya Umoja Noble, and others have unpacked the reproduction of bias in algorithms, while recent developments in AI are further embedding and concealing bias in technology. What role does attention play for creating more just and equitable technologies?

Attention capture is one of the most insidious harms wrought by technologies of surveillance capitalism – a driver of “epistemic injustice” that skews along racial and socioeconomic disparities. To ensure that our technologies are truly just, we must first ensure that they

- 1 <https://bit.ly/TwelveThesesonAttention>
- 2 https://friendsofattention.net/first_fridays
- 3 <https://bit.ly/PoliticsofAttention>
- 4 <https://www.schoolofattention.org/>
- 5 <https://bit.ly/TheoriesRadicalAttention>
- 6 <https://bit.ly/PracticesRadicalAttention>

serve, rather than diminish, our autonomy of attention. We look to artists like Alice Yuan Zhang, who is creating digital technologies that facilitate somatic experiences – thus bringing users into more intimate relationships with their body, rather than estrangement from it.

Our focus as a coalition is on “social technologies” – that is, the conventions and practices with which we engage with digital technologies. These digital technologies have grown exponentially in power and scope over the past thirty years, while the social technologies dictating their use (of cell phones, of the internet) have lagged behind. We seek to right this imbalance through our organizing and facilitation projects.

Far from removed from physical space and corporeality, the politics of attention and the algorithmic regime are closely connected with the body. Could you speak to the somatic dimensions of attention?

The Friends combine theoretical inquiries into the nature of attention with diverse *practices* of attention. This commitment is most evident in The Strother School's Attention Lab, an experiential workshop designed to activate the emergent powers of radical human attention.

In these workshops, we facilitate practices of sustained joint attention – people using their attention in intentional ways, over time, together. These practices are followed by conversations where participants speak from the authority of their own experience. *Experience*, we believe, is an invaluable form of expertise, and a necessary mode of inquiry. The body is the site of experience, and is therefore the original point of entry into our work.



Berenice Olmedo: *Olga* (2018), HKAFO (hip, knee, ankle, foot, orthosis), polypropylene, aluminium, velcro, mechatronics, motors, sensors, microcontrollers, 110 × 30 × 15 cm

Hvem er Friends of Attention, og hvorfor og hvordan startet gruppen opp?

Friends of Attention er en uformell sammenslutning av kunstnere, formidlere og aktivister som ble dannet i kjølvannet av São Paulo-biennalen i 2018. Akkurat da, bare få uker etter at Jair Bolsonaro vant presidentvalget, fremstod det stadig mer innlysende at biennalens hovedtema, *attention*, oppmerksomhet, strakte seg mye videre enn estetikkens rammer – det var faktisk et dypt politisk tema. Dessuten gjorde den raske veksten innen teknologi som skal fange vår oppmerksomhet det til en hastesak. Vi dannet gruppen som respons på denne trusselen, og forpliktet oss til å undersøke, kultivere og formidle former for radikal oppmerksomhet som *motstår kommodifiseringens krefter*.

Fortell mer om de ulike metodene og aktivitetene dere har utformet for å ta tilbake oppmerksomheten i fellesskap, og hvorfor dette arbeidet er politisk.

I 2022 utga vi *Twelve Theses on Attention*,¹ et poetisk manifest om oppmerksomhetens makt til

å skape og forme verdener. Vi avholder månedlige nettmøter under fanen First Friday² og organiserer ukentlige sommerkurs i Politics of Attention,³ der vi i fellesskap utforsker fremtiden for det vi kaller «oppmerksomhetsaktivisme». Friends of Attention har også spilt en stor rolle i opprettelsen av The Strother School of Radical Attention,⁴ et ideelt utdanningstilbud med base i Brooklyn som er viet til teori⁵ og praksis⁶ tilknyttet radikal oppmerksomhet. Oppmerksomhet er en forutsetning for å kunne velge, og dermed også for råderett. Det er derfra muligheter springer ut for alle de verdenene vi kan skape og utforme i fellesskap. Sånn sett er det absolutt politisk.

Ruha Benjamin, Safiya Umoja Noble m.fl. har avdekket at algoritmer reproducerer bias, men nyere utvikling innen KI gjør bias i teknologi stadig mer integrert og skjult. Hvilken rolle spiller oppmerksomhet i å skape mer rettferdig og upartisk teknologi?

Oppmerksomhetsfangst er en av de mer lumske farene som springer ut av overvåkningskapitalismen – en pådriver av «epistemologisk urett» som fordeler seg skjevt på linje

1 <https://bit.ly/TwelveThesesonAttention>
2 https://friendsofattention.net/first_fridays
3 <https://bit.ly/PoliticsofAttention>
4 <https://www.schoolofattention.org/>
5 <https://bit.ly/TheoriesRadicalAttention>
6 <https://bit.ly/PracticesRadicalAttention>

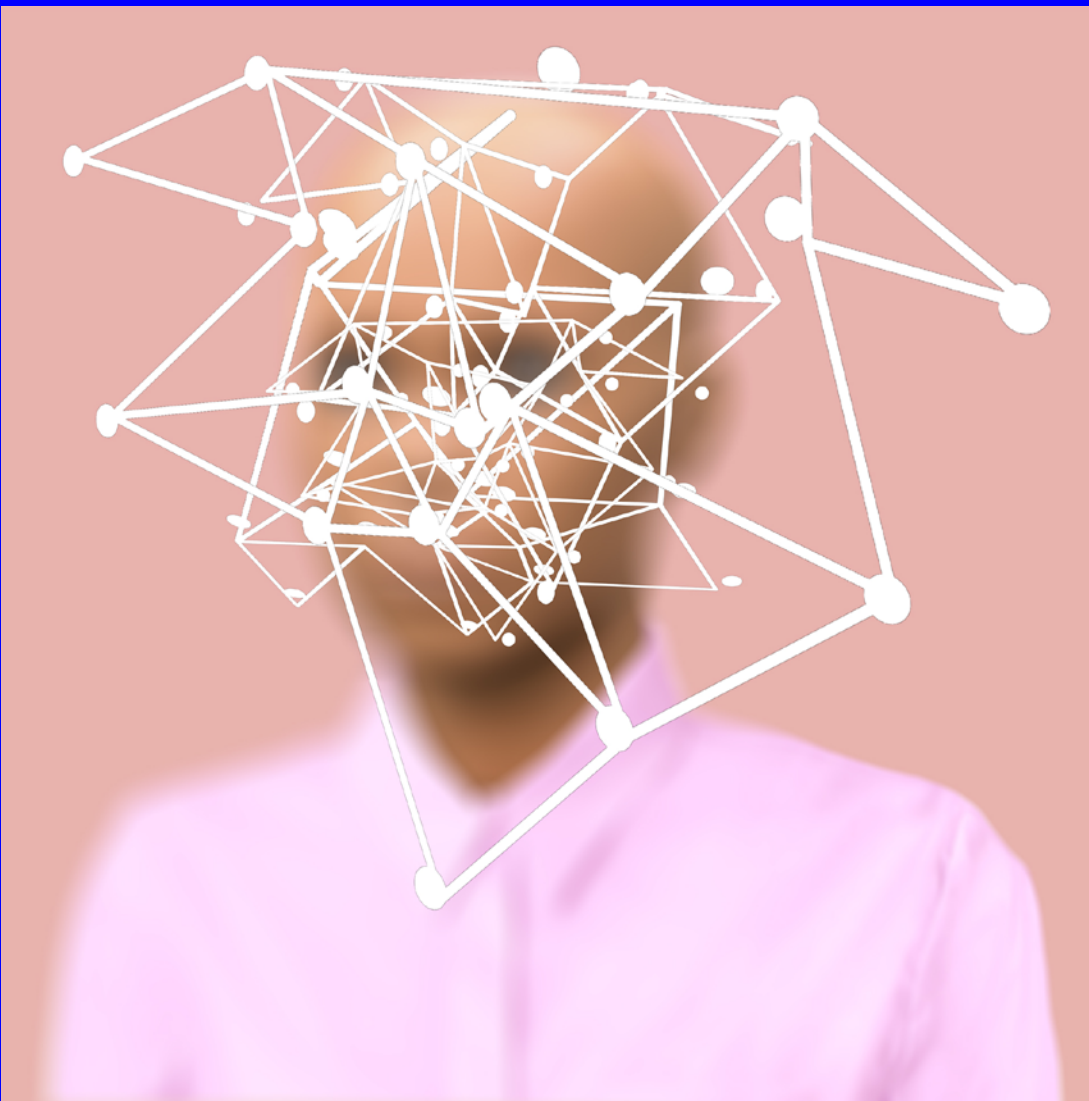
med forskjellsbehandling på bakgrunn av etnisitet og sosioøkonomisk status. For å forsikre oss om at teknologien vi benytter oss av faktisk er rettferdig må vi først sørge for at den tjener, og ikke frarøver oss, vår selvråderett over vår oppmerksomhet. Vi ser til kunstnere som Alice Yuan Zhang, som skaper digital teknologi som muliggjør somatiske opplevelser – slik at brukeren får et mer intimt forhold til kroppen sin fremfor å føle seg fremmedgjort fra den.

Vårt fokus som gruppe er rettet mot «sosial teknologi», det vil si de normene og praksisene vi har for å samhandle med digital teknologi. Digital teknologi har vokst eksponentielt med tanke på makt og bruksområder de siste tretti årene, mens den sosiale teknologien som bestemmer hvordan den brukes (på mobiltelefoner og internett), har blitt liggende etter. Vi ønsker å rette opp i denne ubalansen gjennom prosjektene vi organiserer og implementerer.

Politikken rundt oppmerksomhet og algoritmeregimet ligger langt unna fysisk rom og korporealitet, men er nært tilknyttet kroppen. Hva kan dere si om de somatiske dimensjonene av oppmerksomhet?

Vi kombinerer teoretiske undersøkelser av oppmerksomhetens natur med ulike måter

å *praktisere* oppmerksomhet på. Dette gjør seg mest gjeldende gjennom The Strother School's Attention Lab, en eksperimentell workshop hvis hensikt er å aktivere kraften som ligger i radikal oppmerksomhet. I disse workshopene jobber vi med å holde på vedvarende oppmerksomhet i fellesskap – at folk bruker sin oppmerksomhet på en målrettet måte, over tid og sammen med andre. Deretter har vi samtaler der deltagerne snakker med autoritet som bunner i egen opplevelse. Vi mener *opplevelse* er en uvurderlig form for ekspertise, og en nødvendig undersøkelsesmetode. Kroppen er der opplevelsen finner sted, og den er derfor utgangspunktet for vårt arbeid.



Self-portrait tracked, Shu Lea Cheang 2019

Friends of Attention (Φίλοι της Προσοχής) 3 ερωτήσεις

Ποιοι είναι οι Friends of Attention και γιατί και πώς ξεκίνησε η ομάδα?

Οι Friends of Attention (Φίλοι της Προσοχής) είναι ένας άτυπος συνασπισμός καλλιτεχνών, εκπαιδευτικών και ακτιβιστών. Συγκεντρωθήκαμε στον απόηχο της Μπιενάλε του Σάο Πάολο το 2018. Εκείνη την εποχή, μόλις λίγες εβδομάδες μετά την εκλογή του Jair Bolsonaro, γινόταν όλο και πιο σαφές ότι το κεντρικό θέμα της Μπιενάλε, η “προσοχή”, είχε προεκτάσεις πέρα από το πεδίο της αισθητικής - ότι ήταν, στην πραγματικότητα, ένα βαθιά πολιτικό ζήτημα. Επιπλέον, οι ταχύτατα πολλαπλασιαζόμενες τεχνολογίες σύλληψης της προσοχής (attention capture) το καθιστούσαν ένα βαθύτατα επείγον ζήτημα. Ο συνασπισμός δημιουργήθηκε ως απάντηση σε αυτή την απειλή, με τη δέσμευση να διερευνηθεί, να καλλιεργήσει και να διαδώσει μορφές ριζοσπαστικής προσοχής που αντιστέκονται στις δυνάμεις της εμπορευματοποίησης

Αν θέλετε μοιραστείτε μαζί μας περισσότερα για τις διαφορές μορφές και δραστηριότητες

που έχετε επινοήσει για τη συλλογική διεκδίκηση της προσοχής και γιατί πρόκειται για πολιτικό έργο.

Το 2022, δημοσιεύσαμε τις Δώδεκα Θέσεις για την Προσοχή (*Twelve Theses on Attention*),¹ ένα ποιητικό μανιφέστο για τις δυνάμεις της προσοχής που χτίζουν τον κόσμο. Οργανώνουμε ψηφιακές συγκεντρώσεις τις πρώτες Παρασκευές κάθε μήνα (First Friday)² και οργανώνουμε ένα εβδομαδιαίο θερινό σχολείο Πολιτική της Προσοχής (Politics of Attention),³ όπου διερευνούμε συλλογικά το μέλλον αυτού που αποκαλούμε “ακτιβισμό της προσοχής”. Η ομάδα Friends of Attention έπαιξε επίσης καθοριστικό ρόλο στην ίδρυση της Σχολής Ριζοσπαστικής Προσοχής Strother (The Strother School of Radical Attention),⁴ μια μη κερδοσκοπική - εκπαιδευτική πρωτοβουλία με έδρα το Μπρούκλιν, αφιερωμένη στις θεωρίες⁵ και τις πρακτικές⁶ της ριζοσπαστικής προσοχής. Η προσοχή είναι η προϋπόθεση για κάθε επιλογή, και επομένως για την κυβερνητική εξουσία. Είναι ο ορίζοντας της δυνατότητας για όλους τους κόσμους που μπορούμε να δημιουργήσουμε

1 <https://bit.ly/TwelveThesesonAttention>
2 https://friendsofattention.net/first_fridays
3 <https://bit.ly/PoliticsofAttention>
4 <https://www.schoolofattention.org/>
5 <https://bit.ly/TheoriesRadicalAttention>
6 <https://bit.ly/PracticesRadicalAttention>

και να επινοήσουμε συλλογικά. Από αυτή την άποψη, η έννοια της προσοχής είναι βαθιά πολιτική.

Οι Ruha Benjamin, Safiya Umoja Noble και άλλοι έχουν αναλύσει την αναπαραγωγή της προκατάληψης στους αλγορίθμους, ενώ ταυτόχρονα οι πρόσφατες εξελίξεις στην τεχνητή νοημοσύνη ενσωματώνουν και αποκρύπτουν περαιτέρω την προκατάληψη στην τεχνολογία. Ποιος είναι ο ρόλος της προσοχής για τη δημιουργία πιο δίκαιων και ισότιμων τεχνολογιών?

Η σύλληψη της προσοχής είναι μία από τις πιο ύπουλες βλάβες που προκαλούν οι τεχνολογίες του καπιταλισμού της επιτήρησης (surveillance capitalism) — μια κινητήρια δύναμη της “επιστημικής αδικίας” (epistemic injustice) που διαπερνά κατά μήκος φυλετικών και κοινωνικοοικονομικών ανισοτήτων. Για να διασφαλίσουμε ότι οι τεχνολογίες μας είναι πραγματικά δίκαιες, πρέπει πρώτα να διασφαλίσουμε ότι εξυπηρετούν, αντί να μειώνουν, την αυτονομία της προσοχής μας. Για παράδειγμα, εξετάζουμε το έργο καλλιτεχνών όπως η Alice Yuan Zhang, η οποία δημιουργεί ψηφιακές τεχνολογίες που διευκολύνουν τις σωματικές εμπειρίες — φέρνοντας έτσι τους χρήστες σε

πιο στενές σχέσεις με το σώμα τους, και όχι σε αποξένωση από αυτό. Ως συνασπισμός εστιάζουμε στις “κοινωνικές τεχνολογίες” - δηλαδή στις συμβάσεις και πρακτικές με τις οποίες εμπλεκόμαστε με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Αυτές οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν αυξηθεί εκθετικά σε ισχύ και έκταση τα τελευταία τριάντα χρόνια, ενώ οι κοινωνικές τεχνολογίες που υπαγορεύουν τη χρήση τους (κινητά τηλέφωνα, το διαδίκτυο) έχουν μείνει πίσω. Προσπαθούμε να διορθώσουμε αυτή την ανισορροπία μέσω της δουλειάς μας στους τομείς της κοινωνικής οργάνωσης και βοήθειας.

Η πολιτική της προσοχής και το αλγοριθμικό καθεστώς δεν είναι καθόλου απομακρυσμένα από τον φυσικό χώρο και τη σωματικότητα, αλλά συνδέονται στενά με το σώμα. Θα μπορούσατε να μιλήσετε για τις σωματικές διαστάσεις της προσοχής?

Η ομάδα μας συνδυάζει θεωρητικές έρευνες για τη φύση της προσοχής με ποικίλες πρακτικές προσοχής. Αυτή η δέσμευση είναι πιο εμφανής στο Εργαστήριο Προσοχής της Σχολής Strother, ένα βιωματικό εργαστήριο που έχει σχεδιαστεί για να ενεργοποιήσει τις αναδυόμενες δυνάμεις της ριζοσπαστικής

ανθρώπινης προσοχής. Σε αυτά τα εργαστήρια, πραγματοποιούμε πρακτικές διαρκούς κοινής προσοχής — άτομα που χρησιμοποιούν την προσοχή τους σκόπιμα και με την πάροδο του χρόνου, μαζί. Αυτές οι πρακτικές ακολουθούνται από συζητήσεις όπου οι συμμετέχοντες μιλούν από την αυθεντία της προσωπικής τους εμπειρίας. Η εμπειρία, πιστεύουμε ότι είναι μια ανεκτίμητη μορφή εμπειρογνωμοσύνης και ένας απαραίτητος τρόπος έρευνας. Το σώμα είναι ο τόπος της εμπειρίας, και ως εκ τούτου είναι το αρχικό σημείο εκκίνησης στη δουλειά μας.

Berenice Olmedo's installation *Oculu* (2023) comprises a keratometer, which is a diagnostic instrument used during eye examinations to detect astigmatism, an anomaly in vision that the artist likens to image distortion in facial recognition systems. The keratometer, installed in the exhibition space at the height of a surveillance camera, projects images of cataracts. Olmedo proposes an analogy between cameras as surveillance technologies and their blind spots, and the blurry vision and eventual blindness that cataracts can cause.

Western epistemology has prioritized the visual sense over other senses. However, vision as a way of sense making has its limits, and feminist and critical race scholars have argued that the gaze¹ is never neutral, but shaped by our preconceptions about gender, race, class, and ability. Olmedo sees optometry as a metaphor for biometric identification. She examines the visual weakness of these technologies through the idea of a "visibility threshold". In machine vision, thresholding refers to partitions of an image into foreground and

background. Olmedo references this concept to suggest that there is a deficiency in the vision system of facial recognition technologies, leading to high margins of errors in facial analysis and possibly resulting in bias and discrimination. According to the artist, in order to question the image, we must also question the technologies that produce the image.

If on the one hand, optometry studies the defects of sight, in biometric surveillance, the artist finds irregularities in vision inherent to the system itself, since these systems reproduce prejudices that expand the criminalization of marginalized and vulnerable social groups.

1 In this context, "gaze" signifies looking as an act of power. For philosopher Michel Foucault, for example, the term illustrates the dynamics in social and political power relations; film theorist Laura Mulvey coined the phrase "the female gaze" as an antithesis to the idea of "the male gaze", a term coined by British art critic John Berger. Typically, the onlooker is considered the active subject, whereas the one who is looked at is the object, passive and submissive to the onlooker.

Berenice Olmedo's installation *Oculu* (2023) består av et keratometer, som er et diagnoseinstrument som brukes under øyeundersøkelser for å oppdage astigmatisme, en synsanomali som kunstneren sammenligner med bildeforvringing – i systemer for ansiktsgjenkjenning. Keratometeret, installert i utstillingsrommet i samme høyde som et overvåkningskamera, projeksjoner bilder av grå stær. Olmedo foreslår en likhet mellom kameraer som overvåkningsteknologier og samtidig deres blindflekker, og det uskarpe synet og eventuell blindhet om grå stær kan forårsake.

Vestlig vitenskap har prioritert den synssansen fremfor andre sanser. Syn som en måte å skape mening har imidlertid sine begrensninger, og akademikere innen feministisk og kritisk raseteori (engelsk: critical race theory) har hevdet at vårt blikk¹ aldri er nøytralt, men er formet av våre forforståelser av kjønn, rase, klasse og evne. Olmedo ser på analysing av biometrisk identifisering som en metafor for optometri. Hun undersøker den visuelle svakheten ved disse teknologiene

1 I denne konteksten refererer *blikk* til begrepet «gaze» hvor det å se er en handling knyttet til makt. For eksempel illustrerer begrepet for filosofen Michel Foucault dynamikken ved sosiale og politiske maktrelasjoner; filmteoretikeren Laura Mulvey brukte «det kvinnelige blikk» som et motsvar til ideen om det mannlige blikket, først brukt av den engelske kunstkritikeren John Berger. Ofte anses den seende som det aktive subjektet, mens den som blir sett på, er objektet, passivt og underlagt den som ser.

gjennom ideen om en «synlig-hetsterskel». I maskinlæring refererer terskel til partisjoner av et bilde i forgrunn og bakgrunn. Olmedo viser til dette konseptet for å antyde til at det er en mangel i synssystemet til ansiktsgjenkjenningsteknologier, noe som fører til høye feilmarginer i ansiktsanalyse og muligens resulterer i bias og diskriminering. For å stille spørsmål ved bildet må vi ifølge kunstneren også stille spørsmål ved teknologien som skaper bildet.

Hvis optometri undersøker synsfeil på den ene siden, finner kunstneren uregelmessigheter i synet som er iboende til systemet selv i biometrisk overvåkning, siden disse systemene reproducerer fordommer som utvider kriminaliseringen av marginaliserte og sårbare sosiale grupper.



Installation view Berenice Olmedo's exhibition *Hic et Nunc*,
Kunsthalle Basel, 2022

Η εγκατάσταση *Ocucu* (2023) της Berenice Olmedo αποτελείται από ένα κερατόμετρο. Το κερατόμετρο είναι ένα διαγνωστικό όργανο που χρησιμοποιείται κατά τη διάρκεια οφθαλμολογικών εξετάσεων για την ανίχνευση του αστιγματισμού· μια ανωμαλία στην όραση την οποία η καλλιτέχνης παρομοιάζει με την παραμόρφωση της εικόνας στα συστήματα αναγνώρισης προσώπου. Το κερατόμετρο, εγκατεστημένο στον εκθεσιακό χώρο στο ύψος μιας κάμερας παρακολούθησης, προβάλλει εικόνες καταρράκτη. Η Olmedo προτείνει μια αναλογία μεταξύ της κάμερας παρακολούθησης ως τεχνολογία επιτήρησης, των τυφλών σημείων της, της θολής όρασης και της ενδεχόμενης τύφλωσης που μπορεί να προκαλέσει ο καταρράκτης.

Η δυτική επιστημολογία έχει δώσει προτεραιότητα στην αίσθηση της όρασης έναντι των άλλων αισθήσεων. Ωστόσο, η όραση ως τρόπος νοηματοδότησης έχει τα όριά της. Φεμινίστριες και θεωρητικοί του φύλου έχουν υποστηρίξει ότι το βλέμμα δεν είναι

ποτέ ουδέτερο, αλλά διαμορφώνεται από τις προκαταλήψεις μας σχετικά με το φύλο, τη φυλή, την τάξη και την ικανότητα. Η Olmedo βλέπει την οπτομετρία ως μια μεταφορά για τη βιομετρική ταυτοποίηση. Εξετάζει την οπτική αδυναμία αυτών των τεχνολογιών μέσα από την ιδέα ενός “ορίου ορατότητας”. Στη μηχανική όραση, η κατωφλίωση αναφέρεται στην κατάτμηση μιας εικόνας σε προσκήνιο και παρασκήνιο. Η Olmedo παραπέμπει σε αυτή την έννοια για να υποδηλώσει ότι υπάρχει μια ανεπάρκεια στο οπτικό σύστημα των τεχνολογιών αναγνώρισης προσώπου, που οδηγεί σε υψηλά περιθώρια σφάλματος στην ανάλυση προσώπου και ενδεχομένως οδηγεί σε μεροληψία και διάκριση. Σύμφωνα με την καλλιτέχνη, για να αμφισβητήσουμε την εικόνα, πρέπει να αμφισβητήσουμε και τις τεχνολογίες που την παράγουν.

Αν από τη μία πλευρά, η οπτομετρία μελετά τα ελαττώματα της όρασης, στη βιομετρική επιτήρηση, η καλλιτέχνης βρίσκει παρατυπίες στην όραση εγγενείς στο ίδιο το σύστημα, δεδομένου ότι τα συστήματα αυτά αναπαράγουν

προκαταλήψεις που επεκτείνουν την ποινικοποίηση περιθωριοποιημένων και ευάλωτων κοινωνικών ομάδων.

1 Σε αυτό το πλαίσιο, το “βλέμμα” σημαίνει το κοίταγμα ως πράξη εξουσίας. Για τον φιλόσοφο Michel Foucault, για παράδειγμα, ο όρος απεικονίζει τη δυναμική στις κοινωνικές και πολιτικές σχέσεις εξουσίας — η θεωρητικός κινηματογράφου Laura Mulvey επινόησε τη φράση “το γυναικείο βλέμμα” ως αντίθεση στην ιδέα του “ανδρικού βλέμματος”, όρο που επινόησε ο βρετανός κριτικός τέχνης John Berger. Συνήθως, ο θεατής θεωρείται ένα το ενεργό υποκείμενο, ενώ αυτός που κοιτάζεται είναι το αντικείμενο, και ως εκ τούτου, παθητικός και υποταγμένος στον θεατή.

biarritzzz
Mountain of Secrets (2023)

biarritzzz's video and sound installation, *Mountain Of Secrets (2023)*, homes in on the contradiction between privacy and overexposure on the internet.

The artist recorded hundreds of TikTok users who dance choreographies of Brazilian baile funk, brega funk and pagodão baiano songs that talk about doing things out of people's sight. The lyrics are mostly about cheating, and in the videos, the performers make a "shush" or "secrecy" sign with their hands and faces. In biarritzzz's edit, the GIFs appear in quick succession on the beat of the songs.

The fragmented installation mirrors the composite nature of the video, and the shape of the projections reference doors opening and closing. *Mountain of Secrets* grapples with the simultaneous desire to show our lives on platforms like TikTok, the commodification of user-created content, and the necessity for places to hide, especially for those who are nonconforming or subject to policing, past and present.

An accompanying sound piece biarritzzz created in collaboration with Anti Ribeiro, is composed from five songs with textures that are designed to

evoke the sensation of a subterranean space, or an excavation of what the artist considers an archeology of the present. biarritzzz asks what *cosmovisions* were only passed on by creating structures of mystery and secret encodings in order to survive?

biarritzzz
Mountain of Secrets (2023)

biarritzzz' video- og lydinstallasjon *Mountain Of Secrets (2023)* tar utgangspunkt i motsetningen mellom privatliv og overeksponering på internett.

Kunstneren gjorde opptak av hundrevis av TikTok-brukere som danset korografi til brasiliansk baile funk, brega funk og pagodão baiano-låter som handler om å gjøre ting i skjul. Tekstene handler for det meste om utroskap. I videoene viser danserne et «hysj» eller «hemmelighets»-tegn med sine hender og ansikt. I biarritzzz' redigering, dukker GIF-ene opp i rask rekkefølge til takten av sangene.

Den fragmenterte installasjonen speiler videoens sammensatte natur, og projeksjonens form er en referanse til dører som åpnes og lukkes. *Mountain of Secrets* tar for seg på samme tid ønsket om å vise våre liv på plattformer som TikTok, kommodifiseringen av brukerskapt innhold, behovet for steder å gjemme seg, især for dem som ikke faller innenfor normene og er utsatt for samfunnsmessig granskning, fortid og nåtid.

Et medfølgende lydverk skapt av biarritzzz i samarbeid med Anti Ribeiro, er komponert av fem sanger med teksturer som er designet for å fremkalle en følelse av et underjordisk

rom, eller en utgraving av det kunstneren anser som en arkeologi av nåtiden. biarritzzz spør hvilke *kosmovisjoner* ble bare sendt videre ved å skape strukturer av mystikk og hemmelige koder for å overleve?



biarritzzz
Mountain of Secrets (2023)

Η εγκατάσταση βίντεο και ήχου της biarritzzz, *Mountain Of Secrets* (Όρος Μυστικών) (2023), εστιάζει στην αντίφαση μεταξύ ιδιωτικότητας και υπερέκθεσης στο διαδίκτυο.

Η καλλιτέχνης ηχογράφησε εκατοντάδες χρήστες του TikTok οι οποίοι εκτελούν χορογραφίες από βραζιλιάνικα τραγούδια baile funk, brega funk και ragodão baiano τα οποία μιλούν για πράξεις που λαμβάνουν χώρα μακριά από τα μάτια του κόσμου. Οι στίχοι αφορούν κυρίως την μοιχεία και οι δημιουργοί των βίντεο κάνουν το σήμα “σιωπή” ή “μυστικότητα” με τα χέρια και τα πρόσωπά τους. Στο μοντάζ, τα GIF εμφανίζονται σε γρήγορη διαδοχή στο ρυθμό των τραγουδιών.

Η κατακερματισμένη δομή της εγκατάστασης αντικατοπτρίζει τη σύνθετη φύση του βίντεο, όπου το σχήμα των προβολών παραπέμπει σε πόρτες που ανοίγουν και κλείνουν. Το έργο *Mountain of Secrets* καταπιάνεται με την ταυτόχρονη επιθυμία να μοιραστούμε τις ζωές μας σε πλατφόρμες όπως το TikTok, την εμπορευματοποίηση του περιεχομένου που δημιουργείται από τους χρήστες, και την ανάγκη για μέρη για να κρυφτούμε, ειδικά για όσους δεν συμμορφώνονται ή

υπόκεινται σε αστυνόμευση, αναφερόμενη και στο παρελθόν και το παρόν.

Ένα συνοδευτικό ηχητικό έργο της biarritzzz που δημιουργήθηκε σε συνεργασία με τον Anti Ribeiro, αποτελείται από πέντε τραγούδια με υφές που έχουν σχεδιαστεί για να παραπέμπουν στην ατμόσφαιρα ενός υπόγειου χώρου, ή μια ανασκαφή αυτού που η καλλιτέχνης θεωρεί μια αρχαιολογία του παρόντος. Η biarritzzz αναρωτιέται ποιες κοσμοθεωρίες κληρονομήθηκαν με τη δημιουργία δομών μυστηρίου και μυστικών κωδικοποιήσεων προκειμένου να επιβιώσουν; βιομετρική επιτήρηση, η καλλιτέχνη βρίσκει παρατυπίες στην όραση εγγενείς στο ίδιο το σύστημα, δεδομένου ότι τα συστήματα αυτά αναπαράγουν προκαταλήψεις που επεκτείνουν την ποινικοποίηση περιθωριοποιημένων και ευάλωτων κοινωνικών ομάδων.

CUSS Group
The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle) (2023)

The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle) (2023), by the collective CUSS Group, is a simulation of Instagram's Explore page – a web of algorithmically charged content that produces, repurposes, and reflects back society's surplus opinion and discontents. The piece is a nonlinear timeline where original content intervenes and responds to viral clips scraped from the ever-expanding geo-specific hyperobject of social media.¹

The work presents what the collective would describe as “a CTE-inducing (chronic traumatic encephalopathy)² snapshot” of South African society which scrutinizes the sphere of social media, its instruments, and the integral aspects of content production and consumption, influence and attention. In this new marketplace, group politics and social norms are brought into sharp focus and used to drive passive engagement.

The concept has spawned from the modes and themes of content within the artists' Explore pages on Instagram,

as well as from the disquietingly and relative absence of significant aspects of South African society on these pages, like state failure, societal decay, and political discord.

The resulting video is a violent cocktail of hyperconnected society that ramps up intensity with the only intended consequence of leaving the viewer with the need to disconnect.

- 1 A hyperobject, as described by philosopher Timothy Morton, is an object or event whose dimensions in space and time are massive in relation to a human life, eg. a black hole, the Amazon Forest, an oilfield, and especially climate.
- 2 Chronic traumatic encephalopathy (CTE) is a progressive and fatal brain disease associated with repeated traumatic brain injuries (TBIs), including concussions and repeated blows to the head. It is also associated with the development of dementia.

CUSS Group
The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle) (2023)

The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle) (2023), av kollektivet CUSS Group, er en simulering av Instagrams Explore-side – et vev bestående av algoritmisk ladet innhold som produserer, gjenbraker og speiler samfunnets overflødige meninger og misnøye. Verket utgjør en ikke-lineær tidslinje hvor originalt innhold griper inn og responderer på virale klipp tatt fra sosiale mediers stadig ekspandere geospesifikke hyperobjekt.¹

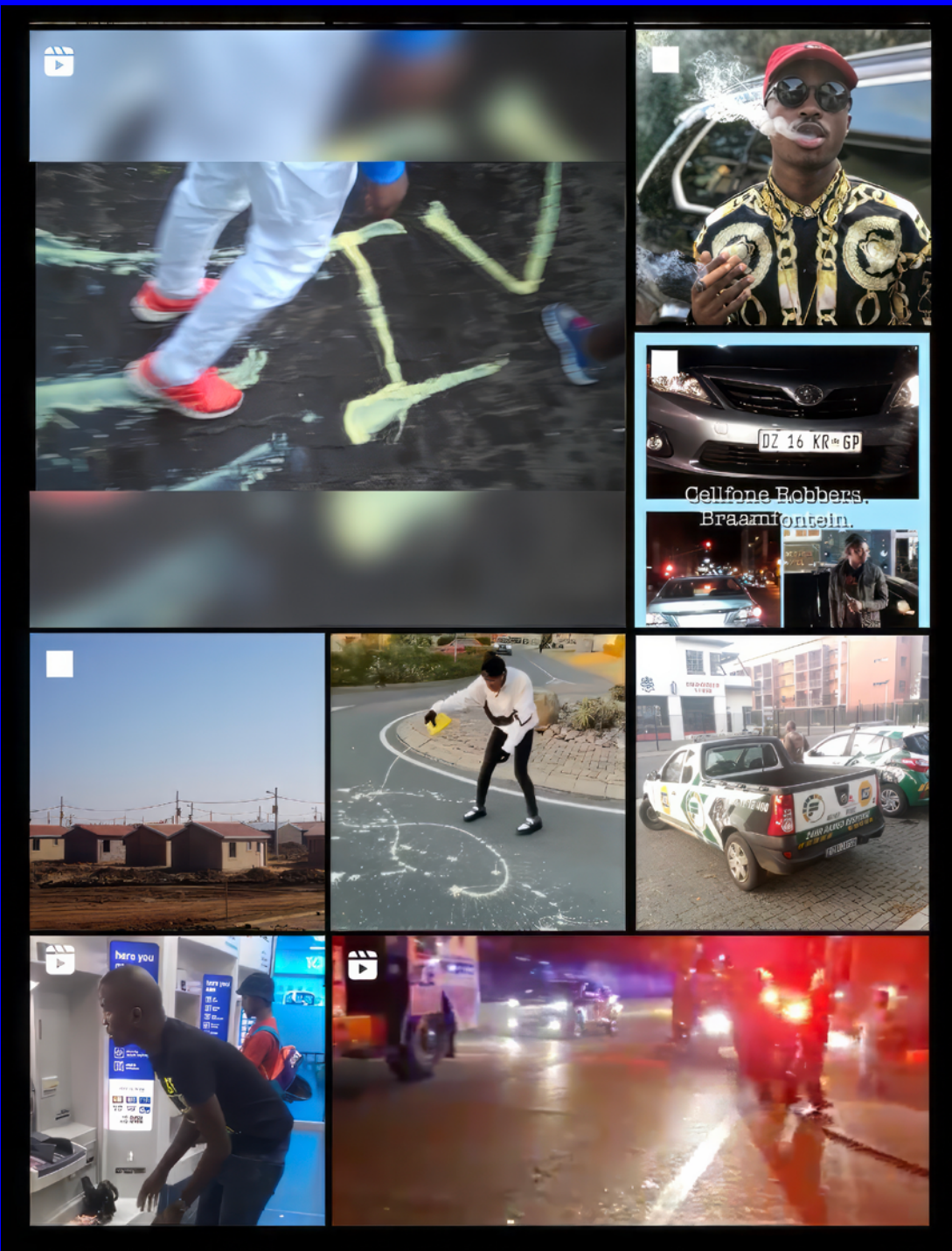
Verket presenterer hva kollektivet beskriver som et “CTE-induserende (kronisk traumatisk encefalopati)² øyeblikksbilde” av det sørafrikanske samfunnet som gransker sfæren til sosiale medier, dens instrumenter, og de integrerte aspektene ved innholdsproduksjon og konsumerisme, innflytelse og oppmerksomhet. I dette nye markedet, blir gruppepolitikk og sosiale normer satt under et skarpt fokus, og brukt til å skape passivt engasjement.

Konseptet har sitt utspring i innholdsbehandlingen på kunstnerens Explore-sider på Instagram, i tillegg til det urovekkende og relative

- 1 Et hyperobjekt, som beskrevet av filosof Timothy Morton, er et objekt eller en hendelse som har hatt en enorm betydning på menneskelig liv, som for eksempel svarte hull, Amazonasregnskogen, oljefelt og især klima.
- 2 CTE, eller kronisk traumatisk encefalopati, er en degenerativ hjernesykdom som utvikles som følge av hjernerystelser og andre gjentatte hodeskader. CTE er også assosiert med utviklingen av demens.

fraværet av viktigere aspekter ved det sørafrikanske samfunnet på disse sidene, som statlig svikt og samfunnsproblemer og politisk uro.

Den resulterende filmen utgjør en voldelig cocktail av hypertilkoblet samfunn som øker intensiteten med den eneste tiltenkte konsekvensen av å etterlate betrakteren med et behov for frakobling.



CUSS Group
The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle)
 (2023)

Το έργο *The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle)* (Η Αναζήτηση Ενός Αληθινού και Μοναδικού Παραδείσου (Κύκλος Αποσύνθεσης) (2023), της ομάδας CUSS Group, είναι μια προσομοίωση της σελίδας Explore του Instagram - ένας ιστός αλγοριθμικά φορτισμένου περιεχομένου που παράγει, επαναχρησιμοποιεί και αντανακλά το πλεόνασμα γνώμεων και δυσaréσκειας της κοινωνίας. Το έργο είναι ένα μη γραμμικό χρονοδιάγραμμα όπου το πρωτότυπο περιεχόμενο παρεμβαίνει και ανταποκρίνεται σε ιογενή κλιπ που έχουν αποκοπεί από το διαρκώς διευρυνόμενο γεωγραφικά συγκεκριμένο υπεραντικείμενο (hyperobject¹) των κοινωνικών μέσων.

Το έργο παρουσιάζει αυτό που η ομάδα καλλιτεχνών CUSS θα περιέγραφε ως “ένα στιγμιότυπο της νοτιοαφρικανικής κοινωνίας που προκαλεί CTE (χρόνια τραυματική εγκεφαλοπάθεια²)” και το οποίο εξετάζει τη σφαίρα των μέσων

κοινωνικής δικτύωσης, τα όργανά της και τις αναπόσπαστες πτυχές της παραγωγής και της κατανάλωσης περιεχομένου, της επιρροής και της προσοχής. Σε αυτή τη νέα αγορά, οι πολιτικές της ομάδας και οι κοινωνικοί κανόνες τίθενται σε έντονη εστίαση και χρησιμοποιούνται για να καθοδηγήσουν την παθητική εμπλοκή.

Η ιδέα προέκυψε από τους τρόπους και τα θέματα του περιεχομένου στις αρχικές σελίδες των καλλιτεχνών στο Instagram, καθώς και από την ανησυχητική και σχετική απουσία σημαντικών πτυχών της νοτιοαφρικανικής κοινωνίας σε αυτές τις σελίδες, όπως η κρατική αποτυχία, η κοινωνική αποσύνθεση και η πολιτική διχόνοια.

Το βίντεο που βλέπουμε είναι ένα βίαιο κοκτέιλ της υπερ-συνδεδεμένης κοινωνίας που αυξάνει την ένταση με μόνη επιδιωκόμενη συνέπεια να αφήνει στον θεατή την ανάγκη να αποσυνδεθεί.

CUSS Group: *The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle)* (2023), video still. Video (9'45"), sound

1 Σύμφωνα με την περιγραφή του φιλόσοφου Timothy Morton ένα υπεραντικείμενο είναι ένα αντικείμενο ή γεγονός οι χωροχρονικές διαστάσεις του οποίου είναι τεράστιες σε σχέση με μια ανθρώπινη ζωή, π.χ. μια μαύρη τρύπα, το δάσος του Αμαζονίου, ένα πετρελαϊκό πεδίο και κυρίως το κλίμα.
 2 Η χρόνια τραυματική εγκεφαλοπάθεια (CTE) είναι μια προοδευτική και θανατηφόρα εγκεφαλική νόσος που σχετίζεται με επαναλαμβανόμενες τραυματικές εγκεφαλικές κακώσεις (TBIs), συμπεριλαμβανομένων των διασείσεων και των επαναλαμβανόμενων χτυπημάτων στο κεφάλι. Συνδέεται επίσης με την ανάπτυξη άνοιας.

Femke Herregraven
The Murmur of the Dying
(2023)

The central character in Femke Herregraven's film, *The Murmur of the Dying* (2023) is an artificial intelligence (AI) called Elaine. AI learns language-based communication by interpreting language as code, and by filtering out "noise". Sounds like sighs, gasps or "mmm" vocalisations are categorised as noise and omitted from translation into code. In order to train Elaine, Herregraven has used a variety of sound recordings, such as medicinal recordings of individuals with respiratory illnesses and speech impediments, and members of her own family, including the babbling of her own children, and the breathing and mumbling of her mother on her dying bed. Aside from these recordings, the film features images of scans of eyeballs affected by retinal disease.

Herregraven seeks to carefully approach complex questions regarding illness, and moments in which the linguistic and visual codes we are accustomed to lean on for efficient communication cease to exist. If AI is trained to see patterns and make sense of sounds and signals, in Herregraven's work, signals cannot reliably be distinguished from noise, and noise cannot be translated

into linguistic code. In delving into questions around AI, voice, language, breath, community, and death, the artist asks what forms of communication may lie beyond language, and whether a shared language is needed to create community.

As AI plays an increasing role in our day-to-day lives, a crucial question is whether we will be able to learn to decipher nuances of voice and empathy beyond language and words. Can AI learn to relate at moments where words simply fail, such as sitting by a person's death bed?

Femke Herregraven
The Murmur of the Dying
(2023)

Den sentrale figuren i Femke Herregravens filmverk *The Murmur of the Dying* (2023) er en kunstig intelligens (KI) kalt Elaine. KI lærer språkbasert kommunikasjon ved å tolke språk som kode, og ved å filtrere ut "støy". Lyder som sukk, gisp eller "mmm" vokaliseringer er kategorisert som støy og utelatt fra oversettelse til kode. For å trene Elaine har Herregraven anvendt ulike lydopptak, som medisinske opptak av individer med luftveissykdommer og talevansker, og medlemmer av hennes egen familie, inkludert hennes egne barns babling og morens pust og mumling ved dødsleie. Bortsett fra disse opptakene, viser filmen skanninger av øyeepler med retinale sykdommer.

Herregraven ønsker å forsiktig tilnærme seg komplekse spørsmål angående sykdom og øyeblikkene hvor de språklige og visuelle kodene vi er vant med å lene oss på for effektiv kommunikasjon opphører. Hvis KI er opplært til å se mønstre og gi mening til lyder og signaler, kan ikke signaler på pålitelig vis skilles fra lyd og lyd kan ikke oversettes til språklig kode i Herregravens verk. Ved å utforske spørsmål rundt KI, stemme, språk, pust, fellesskap og død, spør kunstneren om hvilke

former for kommunikasjon som ligger bortenfor språket, og hvorvidt et felles språk er nødvendig for å skape fellesskap.

Ettersom KI spiller en stadig mer viktig rolle i våre daglige liv er et avgjørende spørsmål hvorvidt vi vil være i stand til å tyde nyanser av stemme og empati utover språk og ord. Kan KI lære å forholde seg til øyeblikk der ord rett og slett svikter, som for eksempel å sitte ved en person på deres dødsleie?

Femke Herregraven
The Murmur of the Dying
(2023)

Η κεντρική χαρακτήρας της ταινίας *The Murmur of the Dying* (Οι Ψίθυροι των Ετοιμοθάντων) (2023) της Femke Herregraven είναι ένα προφίλ που έχει φτιαχτεί μέσω τεχνητής νοημοσύνης (AI) και ονομάζεται Elaine. Το AI μαθαίνει την λεκτική επικοινωνία ερμηνεύοντας τη γλώσσα ως κώδικα και φιλτράροντας τον θόρυβο. Ήχοι όπως οι αναστεναγμοί, το λαχάνιασμα ή οι φωνητικές εκφράσεις “μμ” κατηγοριοποιούνται ως θόρυβος και παραλείπονται από τη μετάφραση σε κώδικα. Προκειμένου να εκπαιδεύσει την Elaine, η Herregraven χρησιμοποίησε διάφορες ηχογραφήσεις, όπως ιατρικές ηχογραφήσεις ατόμων με αναπνευστικές ασθένειες και προβλήματα ομιλίας, καθώς και μέλη της οικογένειάς της, συμπεριλαμβανομένων της φλυαρίας των παιδιών της αλλά και την αναπνοή και το μουρμουρητό της ετοιμοθάνατης μητέρας της στο κρεβάτι. Εκτός από αυτές τις ηχογραφήσεις, η ταινία περιλαμβάνει εικόνες από σαρώσεις οφθαλμικών βολβών που έχουν προσβληθεί από ασθένειες του αμφιβληστροειδούς.

Η Herregraven επιδιώκει να προσεγγίσει προσεκτικά

πολύπλοκα ερωτήματα σχετικά με την ασθένεια και τις στιγμές κατά τις οποίες οι γλωσσικοί και οπτικοί κώδικες στους οποίους έχουμε συνηθίσει να στηριζόμαστε για την αποτελεσματική επικοινωνία παύουν να υπάρχουν. Αν η τεχνητή νοημοσύνη εκπαιδεύεται να βλέπει μοτίβα και να συλλαμβάνει το νόημα ήχων και σημάτων, στο έργο της Herregraven, τα σήματα δεν μπορούν να διακριθούν αξιόπιστα από τον θόρυβο και ο θόρυβος δεν μπορεί να μεταφραστεί σε γλωσσικό κώδικα. Εμβαθύνοντας σε ερωτήματα γύρω από την Τεχνητή Νοημοσύνη, τη φωνή, τη γλώσσα, την αναπνοή, την κοινότητα και τον θάνατο, η καλλιτέχνης διερωτάται ποιες μορφές επικοινωνίας μπορεί να βρίσκονται πέρα από τη γλώσσα και αν μια κοινή γλώσσα είναι απαραίτητη για τη δημιουργία κοινότητας.

Καθώς η τεχνητή νοημοσύνη παίζει ολοένα και μεγαλύτερο ρόλο στην καθημερινή μας ζωή, ένα κρίσιμο ερώτημα είναι αν πέρα από τη γλώσσα και τις λέξεις θα μπορέσουμε να μάθουμε να μεταφράζουμε και τις αποχρώσεις της φωνής και την ενσυναίσθηση. Μπορεί η τεχνητή νοημοσύνη να μάθει να συμμετέχει σε στιγμές όπου οι λέξεις απλώς αποτυγχάνουν, όπως το να κάθεται στο πλευρό ενός ετοιμοθάνατου ανθρώπου;



Femke Herregraven:
The Murmur of the Dying (2023), video still.
Video loop, sound, clay objects

Kyriaki Goni
The distance between our eyes
(2023)

Kyriaki Goni's multimedia installation explores connections between the attention economy and a depleted planet mined to create the technologies that uphold it. *The distance between our eyes* (2023) consists in a combination of analog and digital objects: a large landscape photograph, two portrait drawings of eyeballs, four digital prints, two videos that show heat map and gaze calibration technologies as symbolic measures of our attention, and a ceramic eye-like sculpture—a ritualistic object meant to hold our attention.

In the era of the metaverse, attention capture will increasingly become more sophisticated as eye tracking technologies collect detailed information about users. At the same time, the fabrication of these infrastructures and devices and the server power to keep them running requires resources, depletes landscapes and contributes to CO2 emissions.

In this context, the title of the work, *The distance between our eyes*, can be understood in various ways: the distance between our eyes is used as a measurement to inform the algorithm about the structure of our faces and renders our gaze traceable, the distance

between different pairs of eyes fixed on screens across the planet seeking to feel connected, and the distance between the eyes of attention seekers and attention payers, and those of hidden workers, moderators, annotators, and animators of seemingly immaterial and automated systems and platforms.

Goni believes that what is at stake is not only to regain attention, or to find new ways to be attentive, but also to tend to the complex systems that prop up this economy and make them more livable for both humans and non-humans.

Kyriaki Goni
The distance between our eyes
(2023)

Kyriaki Goni's multimedia installation utforsker sammenhenger mellom oppmerksomhetsøkonomi og en utarmet jordklode utvunnet for å skape teknologiene som opprettholder den. *The distance between our eyes* (2023) består av en kombinasjon av analoge og digitale objekter: et stort landskapsfotografi, to portretttegninger av øyeepler, fire digitale trykk, to videoer viser varmekart og blikkkalibrering teknologier som symbolsk målestokk for vår oppmerksomhet, og en keramisk øyelignende skulptur, et ritualistisk objekt ment å holde oppmerksomheten vår.

I metaversets tidsalder blir oppmerksomhetssporing stadig mer avansert med øyesporingsteknologi som kan samle inn uendelig informasjon om brukeren. Samtidig krever produksjonen av denne infrastrukturen, dens apparater og serverkraften for å holde dem i gang ressurser som utarmer landskap og bidrar til CO2-utslipp.

I denne konteksten kan verkets tittel, *The distance between our eyes*, forstås på ulike måter: avstanden mellom øynene våre som en målestokk som informerer algoritmene om vår ansiktsstruktur og gjør vårt blikk mulig å spore,

avstanden mellom øynene som er fikserte på skjermer over hele verden som søker fellesskap og føle seg tilkoblet, og avstanden mellom øynene til oppmerksomhetssøkere og oppmerksomhetsgivere, og øynene til skjulte arbeidere, moderatorer og kommentatorer, de levende personene bak tilsynelatende immaterielle og automatiske systemer og plattformer.

For Goni er det ikke kun det å gjenvinne oppmerksomheten som står på spill eller det å finne nye måter å være oppmerksom på, men også å ta vare på de komplekse systemene som støtter denne økonomien og gjøre gjem mer levelige for både mennesker og ikke-mennesker.

Kyriaki Goni
The distance between our eyes
(2023)

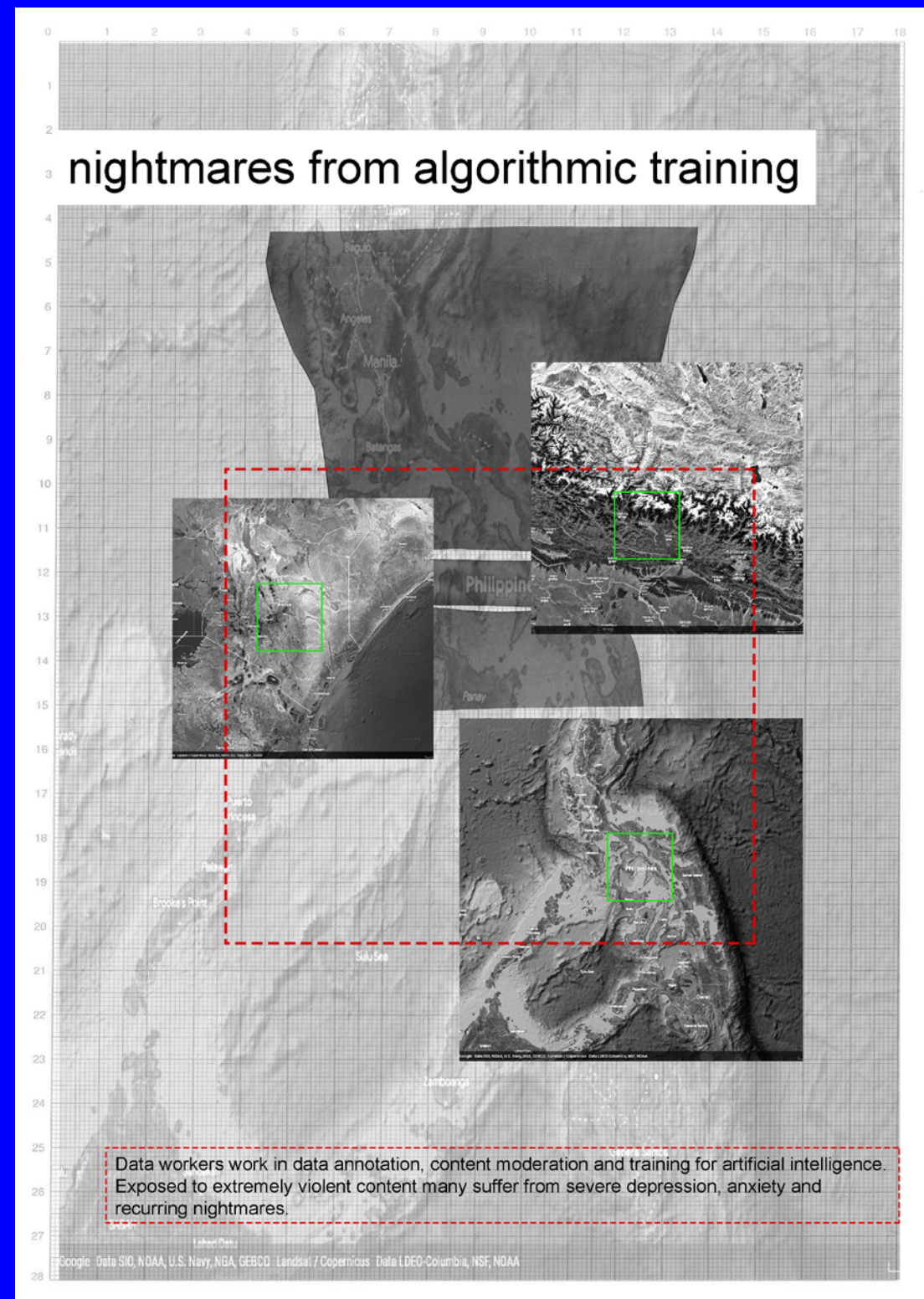
Η εγκατάσταση πολυμέσων της Κυριακής Γονή διερευνά τις σχέσεις μεταξύ της οικονομίας της προσοχής (attention economy) και ενός εξαντλημένου πλανήτη που εξορύσσεται για τη δημιουργία τεχνολογιών που συντηρούν αυτήν την οικονομία. *The distance between our eyes* (Η απόσταση μεταξύ των ματιών μας) (2023) αποτελείται από έναν συνδυασμό αναλογικών και ψηφιακών αντικειμένων: μια μεγάλο μεγέθους φωτογραφία τοπίου, δύο σχέδια πορτραίτου οφθαλμικών βολβών, τέσσερις ψηφιακές εκτυπώσεις, δύο βίντεο που παρουσιάζουν τεχνολογίες θερμικού χάρτη και βαθμονόμησης του βλέμματος ως συμβολικά μέτρα της προσοχής μας και ένα κεραμικό γλυπτό που μοιάζει με μάτι - ένα τελετουργικό αντικείμενο που στοχεύει να κρατήσει την προσοχή μας.

Στην εποχή του metaverse, η σύλληψη της προσοχής θα γίνεται ολοένα και πιο εξελιγμένα καθώς οι τεχνολογίες παρακολούθησης των ματιών συλλέγουν λεπτομερείς πληροφορίες για τους χρήστες. Ταυτόχρονα, η κατασκευή αυτών των υποδομών και συσκευών και η ισχύς των διακομιστών για τη διατήρησή

τους σε λειτουργία απαιτεί πόρους, εξαντλεί τα τοπία και συμβάλλει στις εκπομπές CO2.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο τίτλος του έργου, Η απόσταση μεταξύ των ματιών μας, μπορεί να κατανοηθεί με διάφορους τρόπους. Η απόσταση μεταξύ των ματιών μας χρησιμοποιείται ως μονάδα μέτρησης που ενημερώνει τον αλγόριθμο σχετικά με τη δομή των προσώπων μας και καθιστά το βλέμμα μας ανιχνεύσιμο. Η απόσταση μεταξύ των διαφορετικών ζευγών ματιών που κοιτάζουν μέσα σε οθόνες σε ολόκληρο τον πλανήτη και προσπαθούν να αισθανθούν συνδεδεμένα, και η απόσταση μεταξύ των ματιών των ατόμων που αναζητούν και πληρώνουν προσοχή, καθώς και των μη-εμφανών εργαζομένων, συντονιστών, σχολιαστών και των εμπυχωτών, φαινομενικά άυλων και αυτοματοποιημένων συστημάτων και πλατφορμών.

Η Γονή πιστεύει ότι αυτό που διακυβεύεται δεν είναι μόνο η σύλληψη της προσοχής ή η εύρεση νέων τρόπων προσοχής, αλλά και η φροντίδα των πολύπλοκων συστημάτων που στηρίζουν αυτή την οικονομία, έτσι ώστε να μετατραπούν σε βιώσιμα συστήματα τόσο για τους ανθρώπους όσο και για τους μη ανθρώπους.



Kyriaki Goni: *The distance between our eyes* (2023), detail.
Multimedia installation

Shu Lea Cheang's installation, *UTTER (2023)* comprises two videos – *UTTERING* and *PARAMETERS* – and modified candy dispensers filled with blank computer keycaps. *UTTERING*, which the artist describes as a self-portrait of an artificial intelligence (AI), features a human torso in programmed contortion and mutation. The features never stop changing; skin colour, eye colour, eye shape, hair colour, body shape and gender are all morphing in a continuous loop. Accompanying this video is *PARAMETERS*, which shows coded parameters associated with gender and race.

The work explores AI alignment,¹ which aims to guide programmed systems towards human goals, such as preferences and ethical principles. A pacifier in the mouth of the figure in *UTTERING* recalls a baby being kept quiet while attempting to utter. As the pacifier transforms into a *ball gag*, the self is rendered into submission and forced into silence. The figure spits out the ball gag as blank keycaps cascade out from its mouth. The 3D-printed blank keycaps are

also placed inside the modified candy dispensers, which invite audiences to interact and dispense the keycaps, leaving them spreading out on the floor of the exhibition space.

Cheang's work explores who decides what is programmed as ethical content in AI alignment, which notions stand out from the programmed norm, and whether AI is able to grasp the complexity and fluidity of human identities beyond reductive views of identity, such as for instance race or binary genders.

1 Artificial intelligence image generators produce imagery based on text or prompts provided by the user. In this context, artificial intelligence alignment is understood as an act to remove unwanted elements. The overarching goal of AI alignment is to guide their systems towards human goals, such as preferences and ethical principles. Through image generation, AI alignment seeks to recognise and remove notions and clues that do not correspond to the programmed human goals by generating an error message.

Shu Lea Cheang's installasjon, *UTTER (2023)* består av to filmer – *UTTERING* og *PARAMETERS* – og modifiserte godteridispensere fylt med blanke tastaturtaster. *UTTERING*, som kunstneren selv beskriver som et selvportrett av en kunstig intelligens (KI), viser en menneskelig torso i programmert forvrengning og mutering. Trekkene slutter aldri å endre seg; hudfarge, øyefarge, øyeform, hårfarge, kroppsform og kjønn omformes i en kontinuerlig loop. Denne videoen akkompagneres av *PARAMETERS*, som viser de kodede parameterne assosiert med kjønn og rase.

Verket utforsker KI-justering (artificial intelligence alignment),¹ som har som mål å lede de programmerte systemene mot menneskelige mål, som preferanser og etiske prinsipper. I *UTTERING* er en smokk plassert i figurens munn, noe gir assosiasjoner til en baby som blir holdt stille mens hen forsøker å ytre seg. Når smokken forvandles til en *ball gag*, fremstilles jeget som underkastet og tvinges til stillhet. Figuren spytter ut ball gagen mens blanke tastaturtaster fosser ut

1 KI-justering (artificial intelligence alignment) er forstått som en handling for å fjerne og rydde vekk uønskede elementer. KI genererer bilder basert på tekst eller ledetråder ("prompts") lagt inn av brukeren. Det overordnede målet ved KI-justering er å veilede sine systemer mot menneskelige mål, som preferanser og etiske prinsipper. Ved bildegenerering søker KI-justering å gjenkjenne og fjerne begreper og ledetråder som ikke samsvarer med de programmerte menneskelige målene gjennom at en feilmelding oppstår.

fra selvets munn. De blanke 3D-printede tastaturtastene er også plassert i de modifiserte godteridispensere, som inviterer publikum til å samhandle og la tastaturtastene falle utover gulvet i utstillingsrommet.

Cheang's verk utforsker hvem som bestemmer hva som er programmert som etisk innhold i KI-justering samt hvilke verdier og ideer som står ut fra den programmerte normen, og hvorvidt KI er i stand til å forstå kompleksiteten og fluiditeten ved menneskelige identiteter utover reduktive syn som for eksempel rase eller binære kjønn.

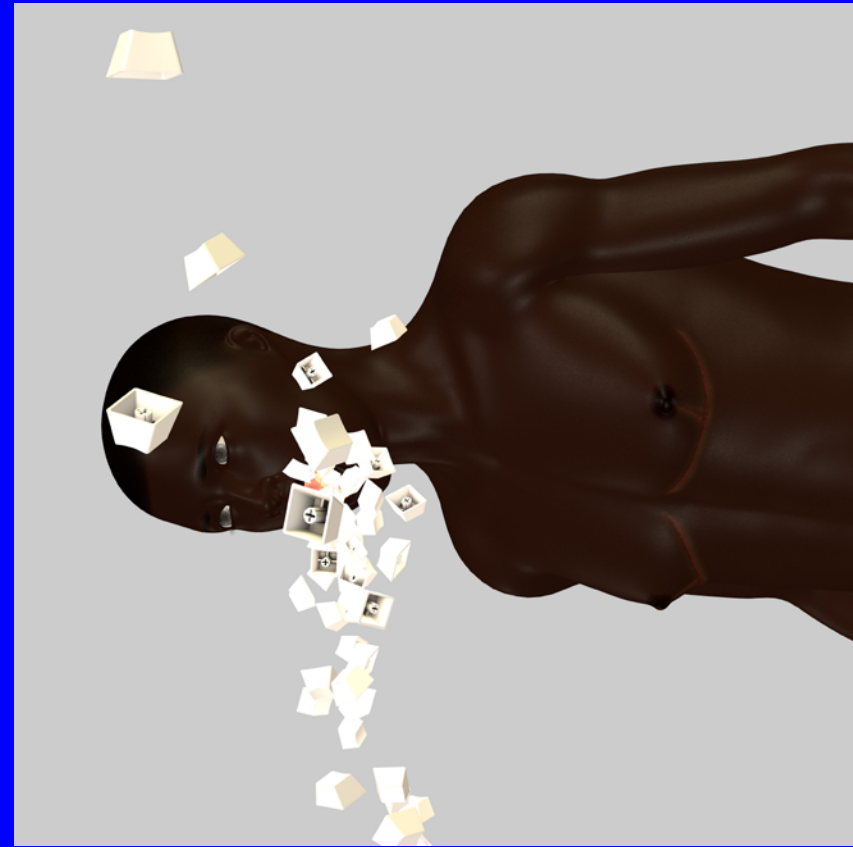
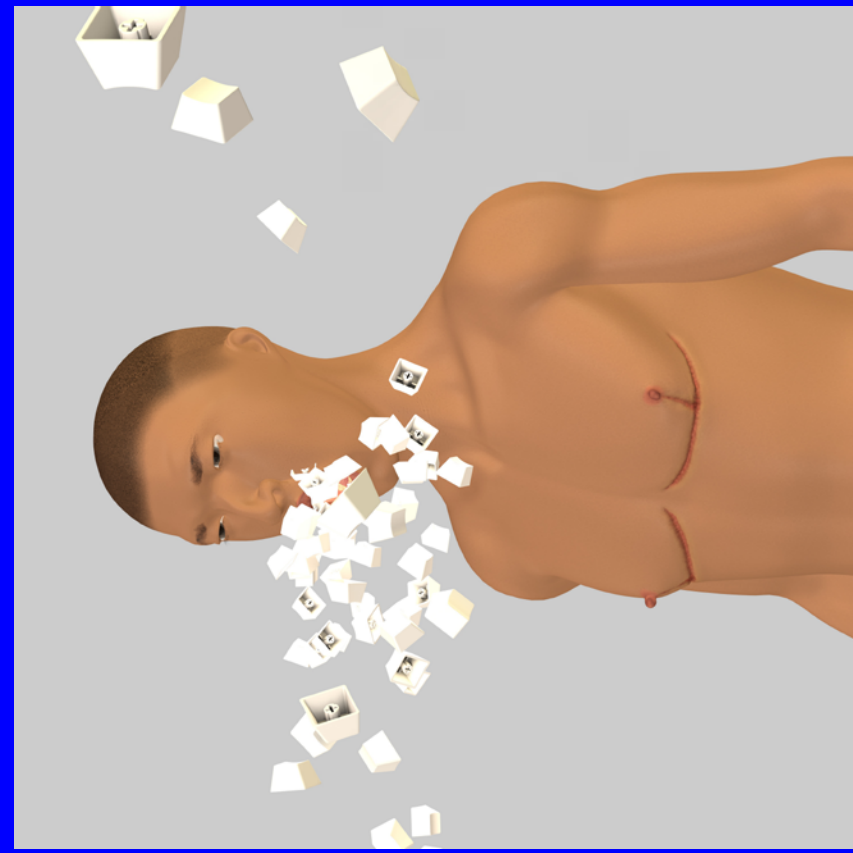
Το έργο της Shu Lea Cheang, *UTTER* (2023) αποτελείται από δύο βίντεο – *UTTERING* (Αρθρώνοντας) και *PARAMETERS* (Παραμετροί) – και τροποποιημένες μηχανές διανομής ζαχαρωτών γεμάτες με κενά πλήκτρα υπολογιστή. Το βίντεο *UTTERING*, το οποίο η καλλιτέχνης περιγράφει ως αυτοπροσωπογραφία μιας τεχνητής νοημοσύνης (AI), παρουσιάζει έναν ανθρώπινο κορμό σε προγραμματισμένη παραμόρφωση και μετάλλαξη. Τα χαρακτηριστικά δεν σταματούν ποτέ να αλλάζουν - το χρώμα του δέρματος, των ματιών, των μαλλιών, το σχήμα των ματιών και του σώματος καθώς και το φύλο μεταμορφώνονται σε μια συνεχή ροή. Το βίντεο αυτό συνοδεύεται από το έργο *PARAMETERS*, το οποίο δείχνει τις κωδικοποιημένες παραμέτρους που σχετίζονται με το φύλο και τη φυλή.

Στην ολότητα του, το έργο διερευνά την ευθυγράμμιση της τεχνητής νοημοσύνης¹, η οποία αποσκοπεί στην καθοδήγηση προγραμματισμένων συστημάτων προς ανθρώπινους στόχους, όπως οι

προτιμήσεις και οι ηθικές αρχές. Μια πιπίλα μωρού στο στόμα της φιγούρας στο *UTTERING* θυμίζει ένα μωρό που κρατιέται ήσυχο ενώ προσπαθεί να μιλήσει. Καθώς η πιπίλα μεταμορφώνεται σε φίμωτρο, η φιγούρα υποτάσσεται και εξαναγκάζεται να σιωπήσει. Η φιγούρα φτύνει το φίμωτρο καθώς από το στόμα της βγαίνουν κενά πλήκτρα. Τρισδιάστατα εκτυπωμένα κενά πλήκτρα τοποθετούνται επίσης μέσα στις μηχανές διανομής ζαχαρωτών, οι οποίες προκαλούν το κοινό να αλληλεπιδράσει και να μοιράσει τα πλήκτρα, αφήνοντάς τα να απλωθούν στο πάτωμα του εκθεσιακού χώρου.

Το έργο της Cheang διερευνά ποιος αποφασίζει τι προγραμματίζεται ως ηθικό περιεχόμενο στην ευθυγράμμιση της τεχνητής νοημοσύνης, ποιες έννοιες ξεχωρίζουν από τον προγραμματισμένο κανόνα και κατά πόσο η τεχνητή νοημοσύνη είναι σε θέση να κατανοήσει την πολυπλοκότητα και τη ρευστότητα των ανθρώπινων ταυτοτήτων πέρα από τις αναγωγικές πτυχές της ταυτότητας αυτής, όπως για παράδειγμα η φυλή ή τα δυαδικά φύλα.

1 Οι γεννήτριες εικόνων τεχνητής νοημοσύνης παράγουν εικόνες με βάση κείμενο ή οδηγίες που παρέχονται από τον χρήστη. Σε αυτό το πλαίσιο, η ευθυγράμμιση τεχνητής νοημοσύνης νοείται ως πράξη αφαίρεσης ανεπιθύμητων στοιχείων. Ο πρωταρχικός στόχος της ευθυγράμμισης της τεχνητής νοημοσύνης είναι η καθοδήγηση των συστημάτων της προς ανθρώπινους στόχους, όπως οι προτιμήσεις και οι ηθικές αρχές. Μέσω της δημιουργίας εικόνων, η ευθυγράμμιση AI επιδιώκει να αναγνωρίσει και να αφαιρέσει έννοιες και ενδείξεις που δεν αντιστοιχούν στους προγραμματιζόμενους ανθρώπινους στόχους, δημιουργώντας ένα μήνυμα σφάλματος.



Shu Lea Cheang: *UTTER* (2023), video stills.

Mixed media installation, two video loops, *UTTERING* (36'26''), *PARAMETERS* (36'26''), two modified candy dispensers (each 140 x 16 cm), 1500 units of 3D-printed blank computer keycaps (each 40 mm)

Vivian Caccuri
Bias (2013–2023)
Voice of Experience
(Voz da Experiência) (2023)

Vivian Caccuri shows a series of drawings, *Bias (2013–2023)*, and a sound work, *Voice of Experience (Voz da Experiência) (2023)*. Central to both these pieces is the exploration of AI, through which the artist has focussed on her own family and ancestry.

The series of drawings examines one of the earliest technologies in facial recognition, *Eigenface*. This technology layers several portraits of the same person on top of each other in order to create an unsharp composite image, which can be used as identification, similar to a fingerprint. The artist photographed hundreds of strangers off the street in a mobile photo studio in the Campo de Santana park in Rio de Janeiro. Caccuri then post-processed the photographs in *Eigenface*, before enlarging the images and tracing the lines with charcoal on paper. The resulting visual expression is reminiscent of ghost images: faces of people who never existed appear out of a combination of several hundred facial features of people who do exist. For this exhibition, Caccuri repeated the same process with photographs of her own family.

The resulting images represent new individuals who look like complete strangers to the artist, however with a few familiar features.

Caccuri also explores the effects AI has on the production and perception of sound, and our understanding of our past. For *Voice of Experience (Voz da Experiência) (2023)*, she created a fictitious voice that represents the voices of her forebears, following the same principles as with the drawings. Through modifying TTS (text-to-speech) tools, Caccuri combined sound recordings of her family members' voices in order to generate one, new, single voice.

Caccuri has developed her family's digital archive further, and looks at it as a way of tracing her diasporic ancestry. She asks: "Can *Voice of Experience* sing? Can it understand the future through a model created for me and my kin? Can it change my future by being an amalgamation of the past?"

Vivian Caccuri
Bias (2013–2023)
Voice of Experience
(Voz da Experiência) (2023)

Vivian Caccuri viser en serie med tegninger, *Bias (2013–2023)*, og et lydverk, *Voice of Experience (Voz da Experiência) (2023)*. Sentralt i begge arbeider er undersøkelser av KI, hvor kunstneren har fokusert på sin familie og slektshistorie.

Serien med tegninger undersøker en av de tidligste teknologiene innen ansikts-gjenkjenning, *Eigenface*. Denne teknologien legger flere portretter av samme person på hverandre lagvis for å skape et uskarpt sammensetnings-bilde, som kan brukes som identifikasjon, likt et fingeravtrykk. Kunstneren fotograferte hundrevis ukjente fotgjengere i et mobilt fotostudio i Campo de Santana Park i Rio de Janeiro. Deretter etterbearbeidet Caccuri fotografiene i *Eigenface*, før hun forstørret bildene og tegne over linjene med kull på papir. Det resulterende visuelle uttrykket minner om spøkelsesbilder: ansikter av mennesker som aldri har eksistert gjennom nye sammensetninger av flere hundre ansiktstrekk fra mennesker som eksisterer. Til denne utstillingen gjentok Caccuri samme prosess med fotografier av sin egen familie. De resulterende bildene representerer nye individer som fremstår som fremmede for

kunstneren, dog med noen kjente trekk.

Caccuri utforsker også hvilke påvirkninger KI har på produksjon og forståelse av lyd, og vår forståelse av vår fortid. I *Voice of Experience (Voz da Experiência) (2023)* skapte kunstneren en fiktiv stemme som representerer stemmen til hennes forfedre- og formødre, og som følger de samme prinsippene som serien med tegninger. Gjennom å modifisere tekst til tale-verktøy (TTS), har kunstneren kombinert lyd-opptak av familiemedlemmers stemmer for å generere en ny stemme.

Kunstneren har videreutviklet sin families digitale arkiv, og ser det som en måte å spore sin diasporiske slektshistorie. Kunstneren spør: "Kan *Voice of Experience* synge? Kan det forstå fremtiden gjennom en modell skapt for meg selv og min slekt? Kan det endre min fremtid gjennom å være en sammensetning av fortiden?"

Vivian Caccuri
Bias (2013–2023)
Voice of Experience
(*Voz da Experiência*) (2023)

Η Vivian Caccuri παρουσιάζει τη σειρά σχεδίων *Bias* (2013–2023) (Προκατάληψη) και το ηχητικό έργο *Voice of Experience* (*Voz da Experiência*) (Η Φωνή της Εμπειρίας) (2023). Στο επίκεντρο και των δύο έργων είναι έρευνες σχετικά με την τεχνολογία AI, όπου η καλλιτέχνης έχει επικεντρωθεί στην οικογένειά της και την οικογενειακή της ιστορία.

Η σειρά σχεδίων εξετάζει μία από τις πρώτες τεχνολογίες αναγνώρισης προσώπου, την Eigenface. Η τεχνολογία αυτή επικαλύπτει πολλαπλά πορτρέτα του ίδιου προσώπου για τη δημιουργία μιας μοναδικής θολής εικόνας η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αναγνώριση, παρόμοια με το δακτυλικό αποτύπωμα. Η καλλιτέχνης φωτογράφησε εκατοντάδες άγνωστους πεζούς σε ένα κινητό φωτογραφικό στούντιο στο πάρκο Campo de Santana του Rio de Janeiro. Στη συνέχεια, η Caccuri επεξεργάστηκε τις φωτογραφίες στο Eigenface, μεγενθύνοντας τις εικόνες και σχεδιάζοντας πάνω από τις γραμμές με κάρβουνο σε χαρτί. Το οπτικό αποτέλεσμα που προκύπτει θυμίζει εικόνες φαντασμάτων: πρόσωπα ανθρώπων που δεν

υπήρξαν ποτέ μέσα από νέες συνθέσεις εκατοντάδων χαρακτηριστικών του προσώπου. Για αυτή την έκθεση, η Caccuri επανέλαβε την ίδια διαδικασία με φωτογραφίες της οικογένειάς της, από τις οποίες προέκυψαν αναπαραστάσεις νέων ατόμων, τα οποία παρότι φέρουν γνώριμα χαρακτηριστικά είναι άγνωστα στην καλλιτέχνη.

Η καλλιτέχνης διερευνά τον αντίκτυπο της τεχνητής νοημοσύνης στην παραγωγή και κατανόηση του ήχου και του παρελθόντος μας. Στο ηχητικό έργο *Voice of Experience* (*Voz da Experiência*), δημιούργησε μια φανταστική φωνή που αντιπροσωπεύει τη φωνή των προμητέρων και των προγόνων της, ακολουθώντας τις ίδιες αρχές με τη σειρά σχεδίων. Μέσω τροποποιημένων εργαλείων TTS (Text To Speech), η Caccuri συνδύασε ηχογραφήσεις των φωνών των μελών της οικογένειάς της για να δημιουργήσει μια ενιαία φωνή.

Η Caccuri έχει αναπτύξει περαιτέρω το ψηφιακό αρχείο της οικογένειάς της, θεωρώντας το ως έναν τρόπο να ανιχνεύσει τη διασπορική οικογενειακή της ιστορία. Η καλλιτέχνης ρωτά: “Τι είναι αυτό; Μπορεί η Φωνή της Εμπειρίας να τραγουδήσει; Μπορεί να κατανοήσει το μέλλον μέσα από ένα μοντέλο που δημιουργήθηκε για μένα και την κοινωνική μου ομάδα;”



Vivian Caccuri: *Bias* (2013–2023), detail.
Series of five charcoal drawings & pencil blue prints (each 77 × 56 cm)



Vivian Caccuri: *Bias* (2013–2023), detail.
Series of five charcoal drawings & pencil blue prints (each 77 × 56 cm)

List of works

CUSS Group

The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle) (2023)

Video (9'45''), sound
Courtesy the artist

Vivian Caccuri

Bias (2013–2023)

Series of five charcoal drawings & pencil blue prints (each 77 × 56 cm)
Courtesy the artist

Voice of Experience (Voz da Experiência) (2023)

Sound installation, four channels (15')
Courtesy the artist

Femke Herregraven

The Murmur of the Dying (2023)

Video loop, sound, clay objects
Courtesy the artist

biarritzzz

Mountain of Secrets (2023)

Video and sound installation
Video loop (2'), sound (24'12')
Courtesy the artist

Kyriaki Goni

The distance between our eyes (2023)

Multimedia installation
Ceramic (20 × 20 × 8 cm), two drawings, gouache and ink

on paper (21 × 30 cm), digital print (150 × 115 cm), four digital prints (30 × 21 cm), two videos (21'–34'')
Courtesy the artist

Shu Lea Cheang

UTTER (2023)

Mixed media installation
Two video loops, *UTTERING* (36'26''), *PARAMETERS* (36'26''), two modified candy dispensers (each 140 × 16 cm), 1500 units of 3D-printed blank computer keycaps (each 40 mm)

Technical Director: Florent Testa
3D Animation: Roland Lauth
Dispenser
3D Remodel: Aaron Schütte
Keycap 3D print: JLCPCB
AI research consultant: Whit Pow

Special thanks to Yifat Gavish Welt and Jana Lobel of IDM DISPENSER for Dispenser Mechanism

Berenice Olmedo

Oculu (2023)

Modified keratometer (50 × 50 × 20 cm)
Courtesy of the artist and Jan Kaps, Cologne

All works are commissioned by Kunsthall Trondheim, Art Hub Copenhagen, Tropical Papers, State of Concept Athens and Swiss Institute New York

Verksliste

CUSS Group

The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle) (2023)

Video (9'45"), lyd

Courtesy kunstnerne

Vivian Caccuri

Bias (2013–2023)

Serie med fem kulltegninger og blyant på blåkopi (hver 77 × 56 cm)

Courtesy kunstneren

Voice of Experience (Voz da Experiência) (2023)

Firekanals lydinstallasjon, 15'

Courtesy kunstneren

Femke Herregraven

The Murmur of the Dying (2023)

Video loop, lyd, objekter i leire

Courtesy kunstneren

biarritzzz

Mountain of Secrets (2023)

Video og lydinstallasjon

Video (2' loop), lyd (24'12")

Courtesy kunstneren

Kyriaki Goni

The distance between our eyes (2023)

Keramikk (20 × 20 × 8 cm), to tegninger, gouache og blekk på papir (21 × 30 cm), digitalt trykk (150 × 115 cm), fire digitale trykk (30 × 21 cm), to videoer (21"–34")

Courtesy kunstneren

Shu Lea Cheang

UTTER (2023)

Mikset media installasjon

To videoer i loop,

UTTERING (36'26"),

PARAMETERS (36'26"),

to modifiserte godteridispensere (hver 140 × 16 cm),

1500 blanke 3D-printede

tastaturtaster (hver 40 mm)

Teknisk direktør: Florent Testa

3D-animasjon: Roland Lauth

Dispenser

3D-remodellering: Aaron Schütte

3D-print tastaturtaster:

JLCPCB

KI-forskning konsulent:

Whit Pow

En spesiell takk til Yifat Gavish

Welt og Jana Lobel fra IDM

DISPENSER for

dispensermekanisme

Berenice Olmedo

Occlu (2023)

Modifisert keratometer

(50 × 50 × 20 cm)

Courtesy kunstneren og Jan

Kaps, Köln

Alle verk er bestillingsverk til

Kunsthall Trondheim, Art Hub

Copenhagen, Tropical Papers,

State of Concept Athens and

Swiss Institute New York



Shu Lea Cheang: UKI (2023), video still. 4K cinema (80')

Λίστα έργων

CUSS Group

The Pursuit of a True and Only Heaven (Disintegration Cycle) (2023)

Βίντεο (9'45"), ήχος
Ευγενική παραχώρηση των
καλλιτεχνών

Vivian Caccuri

Bias (2013-2023)

Σειρά από πέντε σχέδια με
κάρβουνο και μπλε εκτυπώ-
σεις με μολύβι (το καθένα 77 x
56 cm)
Ευγενική παραχώρηση της
καλλιτέχνη

Voice of Experience (Voz da Experiência) (2023)

Ηχητική εγκατάσταση, τέσ-
σερα κανάλια (15')
Ευγενική παραχώρηση της
καλλιτέχνη

Femke Herregraven

The Murmur of the Dying (2023).

Βίντεο σε λούπα, ήχος, κερα-
μικά αντικείμενα
Ευγενική παραχώρηση της
καλλιτέχνη

biarritzzz

Mountain of Secrets (2023)

Βίντεο και ηχητική
εγκατάσταση
Βίντεο σε λούπα (2'), ήχος
(24'12")
Ευγενική παραχώρηση της
καλλιτέχνη

Κυριακή Γονή

The distance between our eyes
(2023)

Πολυμεσική εγκατάσταση
Κεραμικό (20 x 20 x 8 cm), δύο
σχέδια, γκουάς και μελάνι σε
χαρτί (21 x 30 cm), ψηφιακή
εκτύπωση (150 x 115 cm),
τέσσερις ψηφιακές εκτυπώ-
σεις (30 x 21 cm), δύο βίντεο
(21"-34")
Ευγενική παραχώρηση της
καλλιτέχνη

Shu Lea Cheang

UTTER (2023)

Εγκατάσταση μεικτών μέσων
Δύο βίντεο σε λούπα,
UTTERING (36'26"),
PARAMETERS (36'26"),
δύο τροποποιημένοι διανομείς
καραμελών (140 x 16 cm ο
καθένας), 1500 μέρη -
3D-εκτυπωμένα κενά πλήκτρα
υπολογιστή (το καθένα 40 mm)

Τεχνική Υποστήριξη: Florent
Testa

3D Animation: Roland Lauth
Dispenser
3D Remodel: Aaron Schütte
Keycap 3D εκτύπωση:
JLCPCB
AI Ερευνητικός Σύμβουλος
Whit Pow

Ιδιαίτερες ευχαριστίες στους
Yifat Gavish Welt και Jana Lobel
από το IDM DISPENSER για
τον μηχανισμό διανομέα

Berenice Olmedo

Oculu (2023)

Τροποποιημένο κερατόμετρο
(50 x 50 x 20 cm)
Ευγενική παραχώρηση της
καλλιτέχνη και του Jan Kaps,
Κολωνία

Όλα τα έργα έχουν ανατεθεί
από το Kunsthall Trondheim,
Art Hub Copenhagen,
Tropical Papers, State of
Concept Athens και
Swiss Institute New York

Femke Herregraven

With her work, Femke Herregraven focuses on the effects of abstract value systems on ecosystems, historiography and individual lives. This research is the basis for the conception of new characters, stories, objects, sculptures, sound, video, and installations. In her recent work she explores the conceptualisation of the future as a 'catastrophe' and uses the voice, the respiratory system, and code to examine these calculated and monetized eventualities that haunt our social, biological, and technological ecosystems.

Shu Lea Cheang

Shu Lea Cheang is an artist and filmmaker who engages in genre bending gender hacking art practices. Celebrated as a net art pioneer with *BRANDON* (1998-99), the first web art commissioned and collected by Guggenheim Museum, New York, Cheang represented Taiwan with *3x3x6* at the Venice Biennale 2019. Pursuing her own genre of Sci Fi New Queer Cinema, she is currently touring her newly released 4th feature film, *UKI*, presenting in Berlin (LAS Art Foundation), Paris (Centre Pompidou) and New York (MoMA) among other venues.

biarritzzz

biarritzzz (b. 1994, lives and works in Recife, Brazil) is an anti-disciplinary transmedia artist who believes in magic and low resolution as important counter-narratives to live what she refers to as the current

cosmological dispute of realities. She has exhibited in Pivô, A.I.R Gallery, The Wrong Biennale, FILE, The Shed NY, among others. Her works are represented in Rhizome Artbase (New Museum), KADIST Foundation, IMS, and MIS-SP (Museu da Imagem e do Som de São Paulo) permanent collections.

Vivian Caccuri

Vivian Caccuri uses sound as the vehicle to cross experiments in sensory perception with issues related to history and social conditioning. Through objects, installations, and performances, her pieces create situations that disorient everyday experience and, by extension, disrupt meanings and narratives seemingly as ingrained as the cognitive structure itself. She wrote her first book "Music is What I Make" (2012), published in Brazil and awarded by Funarte Prize of Critical Production in Music in 2013, published by Bloomsbury NYC in English. Caccuri has participated in the 2019 Venice Biennale and had commissioned works by the Serpentine Gallery, the HighLine Art, São Paulo Biennale and was shortlisted for the Future Generation Art Prize in 2018 in Ukraine.

CUSS Group

CUSS Group's activities have spanned the founding of a web television initiative, online publications, digital art, and curatorial projects in their HQ, Johannesburg. The collective responds to commercial, cultural and technological

super-hybridity through the filter of urban trends, material artifacts, and youth culture in contemporary post-post-colonial South Africa.

Berenice Olmedo

Berenice Olmedo (b. 1987 in Oaxaca, Mexico) lives and works in Mexico City, Mexico. Olmedo is known for her sculptures and kinetic objects, in which she often integrates prostheses and orthotics. Her fusions of body parts challenge the notion of human wholeness and draw attention to the political dimensions of disability, illness, and care. The artist engages with standardized expectations of our bodies and explores the extent to which external aids are essential to human existence. By reusing forms and materials from the medical field, she challenges the pursuit of efficiency and seamless perfection in favor of a more physical, political, and existential contemporary experience.

Kyriaki Goni

Kyriaki Goni critically and poetically inquires into political, affective and environmental aspects of big tech. Listening to the deep past, she explores extractive practices on bodies and landscapes, other forms of intelligence, networks and infrastructures, and possible futures. Algorithms, fossil remains, ancient seas on Mars, lunar craters, DNA plant, archipelagic infrastructures are some of the protagonists in her cosmologies. Manifesting through storytelling, coding, drawing, video and sound, her installations seek

to connect the local with the (inter) planetary, the fictional with the scientific. She is the recipient of among others, the Ars Electronica fellowship (2021), Goni exhibits internationally, latest solo exhibitions include *SixtyEight*, Copenhagen (2022) and *Kunstverein Ost*, Berlin (2022).

Femke Herregraven

Femke Herregraven fokuserer i sine arbeider på påvirkningen abstrakte verdssystemer har på økosystemer, historieskriving og enkeltpersoners liv. Basert på research innen denne tematikken skaper hun nye karakterer, historier, objekter, skulpturer, lyd, video og installasjoner. I sine nyeste verk utforsker hun konseptualisering av fremtiden som en «katastrofe», og bruker stemmen, luftveiene og koding for å se nærmere på disse kalkulerte og inntekstgenererende mulighetene som hjemsøker våre sosiale, biologiske og teknologiske økosystemer.

Shu Lea Cheang

Shu Lea Cheang er en kunstner og filmskaper som utfordrer både kunstsjangre og kjønnsforståelse. Hun ble hyllet som en pioner innen nettkunst med verket *BRANDON* (1998-99), det første nettkunstverket som ble bestilt av Guggenheim Museum i New York og innlemmet i deres samlingen. Cheang representerte Taiwan med 3×3×6 på Veneziabiennalen i 2019. Hun har skapt sin egen filmsjanger, Sci Fi New Queer Cinema, og viser for tiden sin nyutgitte fjerde helaftens film, *UKI*, blant annet i Berlin (LAS Art Foundation), Paris (Centre Pompidou) og New York (MoMA).

biarritz

biarritz (f. 1994, bor og jobber i Recife i Brasil) er en anti-disiplinær transmediakunstner som mener magi og lav oppløsning er viktige motstykker til å leve i hva hun refererer til som nåtidens kosmologiske virkelighetskonflikt. Hun har utstilt

blant annet ved Pivô, A.I.R Gallery, The Wrong Biennale, FILE og The Shed NY. Arbeidene hennes er en del av samlingene ved Rhizome Artbase (New Museum), KADIST Foundation, IMS og MIS-SP (Museu da Imagem e do Som de São Paulo).

Vivian Caccuri

Vivian Caccuri bruker lyd som verktøy til å blande eksperimenter på sanseopplevelser med problemstillinger relatert til historie og sosial kondisjonering. Gjennom objekter, installasjoner og performanser skaper verkene hennes situasjoner som vrerger på hverdagslige opplevelser, og følgelig rokker ved meninger og narrativ som er tilsynelatende like forankret som selve tankestrukturen. Hennes første bok, «Music is What I Make» (2012), ble utgitt i Brasil og belønt med Funarte Prize of Critical Production in Music i 2013. En engelskspråklig utgave ble utgitt av Bloomsbury NYC. Caccuri deltok i Veneziabiennalen i 2019, og har laget bestillingsverk for Serpentine Gallery, HighLine Art og São Paulo-biennalen. Hun var på kortlisten for Future Generation Art Prize i Ukraina i 2018.

CUSS Group

CUSS Groups aktiviteter omfatter opprettelsen av et nett-tv-initiativ, nettpublikasjoner, digital kunst og kuratoriske prosjekter ved deres hovedbase i Johannesburg. Kunstnergruppen tar for seg kommersiell, kulturell og teknologisk superhybriditet filtrert gjennom urbane trender, materielle objekter og ungdomskultur i samtidens post-postko-

loniale Sør-Afrika.

Berenice Olmedo

Berenice Olmedo (f. 1987 i Oaxaca i Mexico) bor og jobber i Mexico by i Mexico. Olmedo er kjent for sine skulpturer og kinetiske objekter, som ofte består av blant annet proteser og ortoser. De sammensmeltede kroppsdelene utfordrer forestillinger om hva som utgjør et helt menneske, og retter søkelyset mot de politiske dimensjonene tilknyttet funksjonsnedsettelse, sykdom og omsorg. Kunstneren tar for seg standardiserte forventninger til menneskekroppen og undersøker i hvilken grad eksterne hjelpemidler er nødvendige for menneskets eksistens. Gjennom gjenbruk av former og materialer fra medisinfeltet utfordrer hun etterstrebelen av effektivitet og sømløs perfeksjon fremfor en mer fysisk, politisk og eksistensiell opplevelse av samtiden.

Kyriaki Goni

Kyriaki Goni analyserer på kritisk og poetisk vis de politiske, emosjonelle og miljømessige aspektene av Big Tech. Hun lytter til menneskets tidlige historie når hun utforsker ulike former for ekstraksjon: fra kropper og landskap, andre former for intelligens, nettverk og infrastrukturer, samt mulige fremtider. Algoritmer, fossiler, forhistoriske sjøer på Mars, månekrater, plante-DNA og arkipelagisk infrastruktur er bare noen av protagonistene i kunstnerens kosmologier. Installasjonene hennes kan ta form av historiefortelling, koding, tegning, video og lyd, og sikter mot å

knytte det lokale til det (inter)planetariske, fiksjon til vitenskap. Hun har blitt tildelt flere priser, deriblant blant annet Ars Electronica-stipendiet (2021). Goni stiller ut internasjonalt, og har nylig hatt separatutstillinger, senest ved blant annet SixtyEight i København (2022) og Kunstverein Ost i Berlin (2022).

Femke Herregraven

Με το έργο της η Femke Herregraven εστιάζει στις επιπτώσεις των αφηρημένων συστημάτων αξιών στα οικοσυστήματα, την ιστοριογραφία και τις ατομικές ζωές. Η έρευνα αυτή αποτελεί τη βάση για τη σύλληψη νέων χαρακτήρων, ιστοριών, αντικειμένων, γλυπτών, ήχου, βίντεο και εγκαταστάσεων. Στο πρόσφατο έργο της διερευνά την εννοιολόγηση του μέλλοντος ως “καταστροφή” και χρησιμοποιεί τη φωνή, το αναπνευστικό σύστημα και κώδικα προγραμματισμού για να εξετάσει υπολογισμένα και νομισματοποιημένα ενδεχόμενα που στοιχειώνουν τα κοινωνικά, βιολογικά και τεχνολογικά μας οικοσυστήματα.

Shu Lea Cheang

Η Shu Lea Cheang είναι καλλιτέχνης και κινηματογραφίστρια που ασχολείται με πρακτικές τέχνης που παραμορφώνουν τις δομές και τα όρια του φύλου. Η Cheang, η οποία αναγνωρίστηκε ως πρωτόπυρος της διαδικτυακής τέχνης με το έργο *BRANDON* (1998-99), την πρώτη διαδικτυακή τέχνη που ανέθεσε και συνέλεξε το Μουσείο Guggenheim της Νέας Υόρκης, εκπροσώπησε την Ταϊβάν με το *3x3x6* στην Μπιενάλε της Βενετίας το 2019. Ακολουθώντας το δικό της είδος *Sci Fi New Queer Cinema*, αυτή τη στιγμή περιοδεύει με την νέας κυκλοφορίας, 4η σε σειρά, μεγάλου μήκους ταινία της, *UKI*, παρουσιάζοντας την μεταξύ άλλων στο Βερολίνο (LAS Art Foundation), στο Παρίσι

(Centre Pompidou) και στη Νέα Υόρκη (MoMA).

biarritzzz

Η biarritzzz (1994, ζει και εργάζεται στο Recife της Βραζιλίας) είναι μια αντι-πειθαρχική transmedia καλλιτέχνης που πιστεύει στη μαγεία και τη χαμηλή ανάλυση ως σημαντικές αντι-αφηγήσεις για την εμπειρία της τρέχουσας κοσμολογικής διαμάχης των διαφόρων πραγματικοτήτων. Έχει εκθέσει μεταξύ άλλων σε εκθέσεις Pinô, A.I.R Gallery, The Wrong Biennale, FILE, The Shed NY. Τα έργα της περιλαμβάνονται στις μόνιμες συλλογές Rhizome Artbase (New Museum), KADIST Foundation, IMS και MIS-SP (Museu da Imagem e do Som de São Paulo).

Vivian Caccuri

Η Vivian Caccuri χρησιμοποιεί τον ήχο ως όχημα για να διασταυρώσει πειράματα στην αισθητηριακή αντίληψη με ζητήματα που σχετίζονται με την ιστορία και την κοινωνική διαμόρφωση. Μέσα από αντικείμενα, εγκαταστάσεις και performance, τα έργα της δημιουργούν καταστάσεις που αποπροσανατολίζουν την καθημερινή εμπειρία. Κατ' επέκταση, η δουλειά της διαταράσσει νοήματα και αφηγήσεις τα οποία παρουσιάζονται ως βαθιά ριζωμένα, καθώς και η ίδια η γνωστική δομή. Η καλλιτέχνης έγραψε το πρώτο της βιβλίο “Music is What I Make” (2012), το οποίο εκδόθηκε στη Βραζιλία και τιμήθηκε με το Funarte Prize of Critical Production in Music το 2013, και εκδόθηκε από τον εκδοτικό οίκο Bloomsbury NYC

στα αγγλικά. Η Caccuri συμμετείχε στην Μπιενάλε της Βενετίας 2019 και είχε έργα κατά παραγγελία από την Serpentine Gallery, την HighLine Art, την Μπιενάλε του Σάο Πάολο και ήταν υποψήφια για το Future Generation Art Prize το 2018 στην Ουκρανία.

CUSS Group

Οι δραστηριότητες του CUSS Group εκτείνονται από μια πρωτοβουλία ίδρυσης διαδικτυακής τηλεόρασης, διαδικτυακές εκδόσεις, ψηφιακή τέχνη και επιμελητικά έργα στην έδρα του, το Γιοχάνεσμπουργκ. Η κολεκτίβα ανταποκρίνεται στην εμπορική, πολιτιστική και τεχνολογική υπερ-υβριδικότητα μέσα από το φίλτρο των αστικών τάσεων, των υλικών αντικειμένων και της νεανικής κουλτούρας στη σύγχρονη μετα-αποικιακή Νότια Αφρική.

Berenice Olmedo

Η Berenice Olmedo (γεννημένη το 1987 στο Oaxaca του Μεξικού) ζει και εργάζεται στην Πόλη του Μεξικού. Η Olmedo είναι γνωστή για τα γλυπτά και κινητικά της αντικείμενα, στα οποία συχνά ενσωματώνει προσθετικά και ορθωτικά μέλη. Οι συγχωνεύσεις των μελών του σώματος στη δουλειά της αμφισβητούν την έννοια της ανθρώπινης ολότητας και εφιστούν την προσοχή στις πολιτικές διαστάσεις της αναπηρίας, της ασθένειας και της φροντίδας. Η καλλιτέχνης καταπιάνεται με τις τυποποιημένες προσδοκίες για το σώμα μας και διερευνά το βαθμό στον οποίο τα εξωτερικά

βοηθήματα είναι απαραίτητα για την ανθρώπινη ύπαρξη. Επαναχρησιμοποιώντας μορφές και υλικά από τον ιατρικό τομέα, αμφισβητεί την επιδίωξη της αποτελεσματικότητας και τελειότητας υπέρ μιας πιο σωματικής, πολιτικής και σύγχρονης υπαρξιακής εμπειρίας.

Κυριακή Γονή

Η Κυριακή Γονή διερευνά με κριτικό και ποιητικό πνεύμα τις πολιτικές, συναισθηματικές και περιβαλλοντικές πτυχές της τεχνολογίας. Αφουγκραζόμενη το απόμακρο παρελθόν, εξερευνά πρακτικές εξόρυξης σε σώματα και τοπία, άλλες μορφές νοημοσύνης, δίκτυα και υποδομές καθώς και πιθανά μέλλοντα. Αλγόριθμοι, απολιθώματα, αρχαίες θάλασσες στον Άρη, σεληνιακοί κρατήρες, φυτικό DNA, και Αρχιπελαγικές υποδομές είναι μερικοί από τους πρωταγωνιστές των κοσμολογιών της. Τα έργα - εγκαταστάσεις της καλλιτέχνης επιδιώκουν να συνδέσουν το τοπικό με το (δια)πλανητικό καθώς και το φανταστικό με το επιστημονικό μέσα από αφήγηση ιστοριών, κωδικοποίηση, σχέδιο, βίντεο και ήχο. Η Γονή έχει λάβει το βραβείο *Ars Electronica* (2021). Η καλλιτέχνης εκθέτει διεθνώς, με πιο πρόσφατα παραδείγματα τις τελευταίες ατομικές της εκθέσεις *SixtyEight*, Κοπεγχάγη (2022) και *Kunstverein Ost*, Βερολίνο (2022).

*Attention After Technology/
Προσοχή Μετά την Τεχνολογία*
01.06.22–30.06.24

13 October 2023–28 January
2024 exhibition at/utstilling
ved/13 Οκτωβρίου 2023–28
Ιανουαρίου 2024 έκθεση στο
Kunsthall Trondheim
24 February 2024–27 April 2024
exhibition at/utstilling ved/
24 Φεβρουαρίου 2024–27
Απριλίου 2024 έκθεση στο
State of Concept Athens
4 May 2023 symposium at/ved/
4 Μαΐου 2023 συμπόσιο στο
Art Hub Copenhagen
Online projects at/
Onlineprosjekter ved/
διαδικτυακά έργα Tropical
Papers: tropicalpapers.org/
attention-after-technology/

Artists/kunstnere/καλλιτέχνες:
biarritzzz (Brazil/Brasil/Βραζιλία)
Vivian Caccuri (Brazil/Brasil/
Βραζιλία)
Shu Lea Cheang (USA/Taiwan/
ΗΠΑ-Ταϊβάν)
Kyriaki Goni (Greece/Hellas/
Ελλάδα)
CUSS Group (South Africa/Sør-
Afrika/Nότια Αφρική)
Femke Herregraven
(Netherlands/Nederland/Kάτω
Χώρες)
Berenice Olmedo (Mexico/
Mexico/Μεξικό)

Graphic Design/Grafisk design/
Γραφικός σχεδιασμός:
NODE Berlin Oslo

Translation English and
Norwegian/Oversettelse engelsk
og norsk/Αγγλική και Νορβηγική
μετάφραση:
Ingvild Andersen

Translation Greek/Oversettelse
gresk/Ελληνική μετάφραση:
Mara Varelaki

Proofreading Greek translation/
Korrektur gresk oversettelse/
Επιμέλεια ελληνικής
μετάφρασης:
Konstantina Melachrinou
State of Concept Athens

Work texts by/Verkstekster av/
Κείμενα έργων:
Liz Dom, Stefanie Hessler, Katrine
Elise Agpalza Pedersen, Kaja
Grefslie Waagen with the artists/
med kunstnerne/σε συνεργασία
με τους καλλιτέχνες

Installation team/
Installasjonsteam/Ομάδα
Παραγωγής:
Stefan Dimitrij Henriksen Fische,
Andreas Fortes, Oliver Gustav
Gunvaldsen, Joel Hynsjö,
Lauretta Kubbi, Cas van Son

Image credits/Bildekrediteringer/
Πιστώσεις εικόνας:
biarritzzz, Shu Lea Cheang,
Kyriaki Goni/Κυριακής Γονή
Courtesy the artist/kunstneren/
Ευγενική παραχώρηση του
καλλιτέχνη

Vivian Caccuri
Courtesy the artist/kunstneren/
Ευγενική παραχώρηση του
καλλιτέχνη. Photo page/Foto
side/Σελίδα φωτογραφίας 57,
58: Rafael Salim

CUSS Group
Courtesy the artist/kunstneren/
Ευγενική παραχώρηση του
καλλιτέχνη. Photo page/Foto
side/Σελίδα φωτογραφίας 2:
Åsa Lundén/Moderna Museet

Femke Herregraven
Courtesy the artist/kunstneren/
Ευγενική παραχώρηση του
καλλιτέχνη. Photo page/Foto
side/Σελίδα φωτογραφίας 12:
Sang Tae Kim

Berenice Olmedo
Courtesy the artist/kunstneren/
Ευγενική παραχώρηση του
καλλιτέχνη and/og/και του Jan
Kaps, Cologne. Photo page/Foto
side/Σελίδα φωτογραφίας 21:
Paul Schöpfer. Photo page/
Foto side/Σελίδα φωτογραφίας
30-31: Philipp Hänger/Kunsthalle
Basel

biarritzzz would like to give a
special thank you to/gir en
spesiell takk til/ένα ιδιαίτερο
ευχαριστώ στους Anti Ribeiro,
who produced the work's sound
piece/som har produsert verkets
lyd/παραγωγός του ηχητικού
έργου, Edson Barrus Atikum,
Ariana Nuala, my family, friends,
and all the *Attention After
Technology* team/min familie,
venner, og alle i *Attention After
Technology*-teamet/στην
οικογένεια μου, τους φίλους
μου και την ομάδα *Attention
After Technology*

Vivian Caccuri would like to
thank/ønsker å takke/θα ήθελε
να ευχαριστήσει τους:
Pedro Victor Brandão, research/
έρευνα, Dado Sutter, Eigenface
software engineer/Eigenface
programvare ingeniør/μηχανικός
λογισμικού, Gabriel Duarte,
coding assistant/kodeassistent/
βοηθός κωδικοποίησης André
Perrotta, σύνθεση ήχου και
συνεργάτης/μηχανικός AI/
lydsyntese og KI-
samarbeidsingeniør/σύνθεση
ήχου και μηχανικός
συνεργάτης AI

Kyriaki Goni would like to thank/
vil gjerne takke/θα ήθελε να
ευχαριστήσει τους Kate
Crawford, Thanos Danilof, Francis
Hunger

CUSS Group would like to thank/
vil gjerne takke/θα ήθελε να
ευχαριστήσει τους Lex Trickett
who we collaborated closely with
on the project and Delinda Collier
(Dean of Graduate Studies,
Professor of Art History School of
the Art Institute of Chicago) who
was a sounding board for us/οι
οποίοι συνεργάστηκαν στενά με
το έργο και την Delinda Collier
(Κοσμήτορας Μεταπτυχιακών
Σπουδών, Καθηγήτρια της
Σχολής Ιστορίας της Τέχνης
του Ινστιτούτου Τέχνης του
Σικάγο) η οποία λειτούργησε
σαν αντιχηχείο αξιολόγησης
των ιδεών μας

Femke Herregraven would like to
thank/vil gjerne takke/θα ήθελε
να ευχαριστήσει τους Benny
Nielsen, Gabor Szalatnyai, Flavia
Dzodan

Berenice Olmedo would like to
thank/vil gjerne takke/θα ήθελε
να ευχαριστήσει τον her
engineer/sin ingeniør/τεχνικό
Oliver Peters

Shu Lea Cheang would like to
give a special thank you to the
production team/vil gjerne takke
produksjonsteamet/θα ήθελα να
δώσω ένα ιδιαίτερο ευχαριστώ
στην ομάδα παραγωγής, Roland
Lauth, Florent Testa, Aaron
Schütte, Yifat Gavish Welt & Jana
Lobel (IDM, Israel) and/og/και
στο Whit Pow as AI research
artist advisor/som KI-research
rådgiver for kunstner/ως
καλλιτεχνικό σύμβουλο
έρευνας AI

Project Coordinator/
Prosjektkoordinator/Συντονιστής
Έργου: Kunsthall Trondheim

The project is led by/Prosjektet
er ledet av/Το έργο οργανώνεται
από: Kunsthall Trondheim and/
og/και Swiss Institute New York

Project Partners/
Prosjektpartnere/Συνέταιροι
έργου: Art Hub Copenhagen,
Tropical Papers and/og/και State
of Concept Athens

Associated Partners/Assosierte
partnere/Συνεργάτες του
έργου: The Friends of Attention,
D. Graham Burnett (Princeton
University), Justin Smith-Ruii
(Université de Paris), and/og/και
Swiss Institute New York

Funded by the European Union/
Finansiert av Den europeiske
union/Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Supported by/støttet av/
χρηματοδοτείται από
SpareBank1 SMN, Arts
and Culture Norway/
Kulturdirektoratet/το Συμβούλιο
Τεχνών Νορβηγίας, Fritt Ord
and/og/και το Mondriaan Fund

Artist advisors/Rådgivere for
kunstnerne/Σύμβουλοι
καλλιτεχνών: Pedro Victor
Brandão, Kate Crawford, Flavia
Dzodan, Whit Pow, Joana Souza

Project ambassador/
Prosjektambassadør/
Εκπρόσωπος Πρότζεκτ
Trondheim: Gulabuddin
Sukhanwar

Curatorial Team/Kuratorisk team/
Επιμελητική Ομάδα

Kunsthall Trondheim:
Katrine Elise Agpalza Pedersen,
Curator and Project Lead/Kurator
og prosjektleder/Επιμελήτρια και
Επικεφαλής Πρότζεκτ *Attention
After Technology* (with/med/μαζί
με Stefanie Hessler, Swiss
Institute New York)
Liz Dom, Project Manager/
Prosjektmanager/Υπεύθυνη
Πρότζεκτ *Attention After
Technology*
Kaja Grefslie Waagen, Producer
and Communications Manager/
Produsent og
kommunikasjonsansvarlig/
Παραγωγός και Υπεύθυνη
Επικοινωνίας

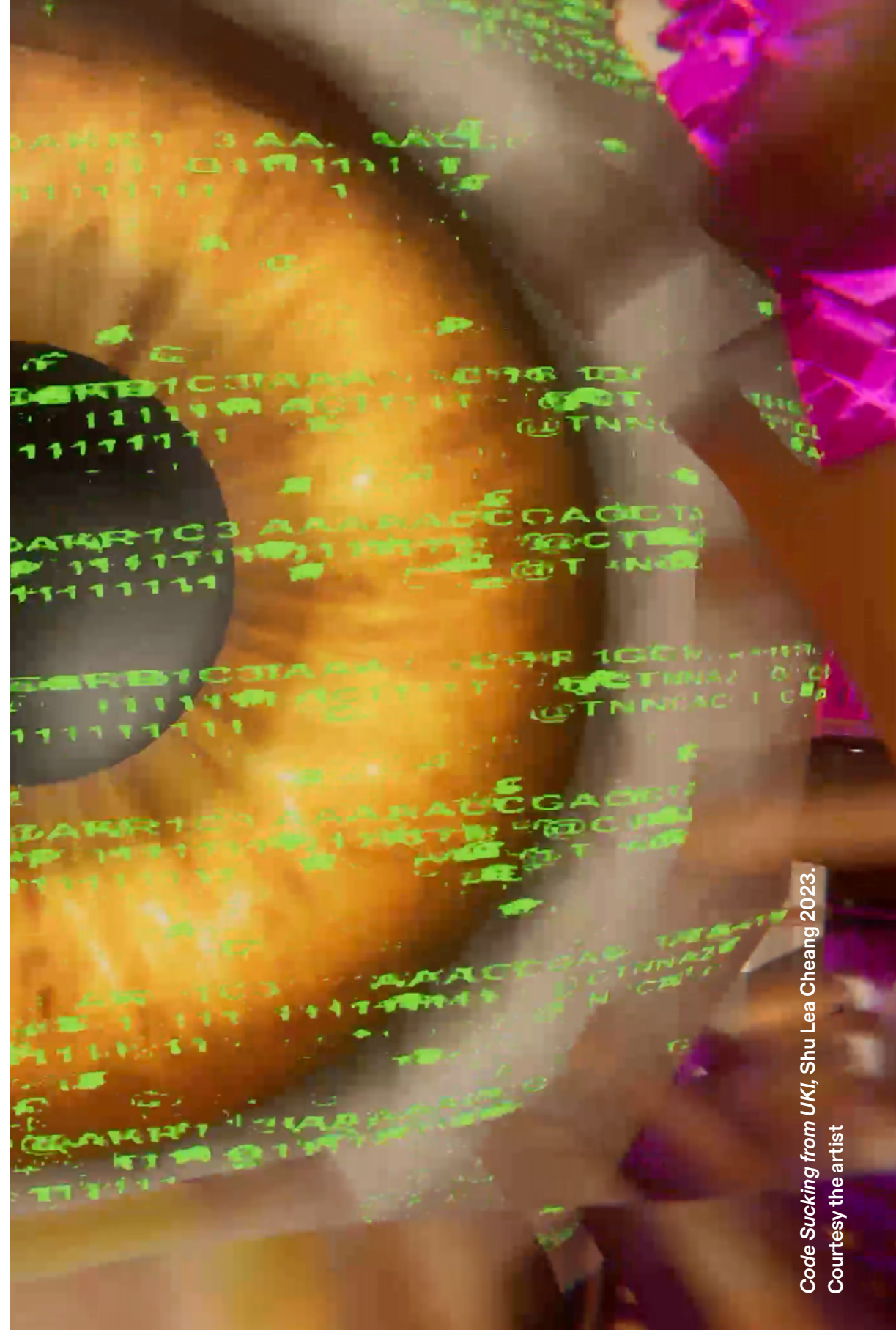
Art Hub Copenhagen:
Lars Bang Larsen, Head of/Leder
for Art & Research/Υπεύθυνος
Τέχνης & Έρευνας
Rose Tytgat, Project Coordinator/
Prosjektkoordinator/
Συντονίστρια Πρότζεκτ
Susanne Hviid, Managing
Director/Administrerende
direktør/Διευθύνων Σύμβουλος
Jacob Fabricius, Artistic
Director/Kunstnerisk direktør/
Καλλιτεχνικός Διευθυντής
Fafaya Mogensen, Project
Manager/Project Manager/
Υπεύθυνη Πρότζεκτ
Marie Braad Larsen, Curator/
Kurator/Επιμελήτης
Nikolaj Phillipsen, Event
coordinator/Eventkoordinator/
Συντονιστής εκδηλώσεων
Stine Nørgaard Lykkebo,
Communication Manager/
Kommunikasjonsansvarlig/
Υπεύθυνη Επικοινωνίας
Jan Mäkelä Wallin, Accounting/
Økonomi/Οικονομικά

Art Hub Copenhagen gives
special thanks to/takker særlig/
ευχαριστεί ιδιαίτερα την Tina
Ryoon and/og/και IDA - The
Danish Society of Engineers
(Ingeniørforeningen i Danmark)/
την Δανική Εταιρεία Μηχανικών
and/og/και TOASTER

Tropical Papers:
María Inés Rodríguez
Mariana Vieira Marcondes
Andres Sandoval Alba
Yu Hsiaoh Hwei

State of Concept Athens:
iLiana Fokianaki, Founder &
Director/Grunnlegger & direktør/
Ιδρύτρια και Διευθύντρια
Konstantina Melachrinou,
Production Manager & Press
Officer/Produksjonsmanager &
presseansvarlig/Παραγωγή &
Επικοινωνία

Swiss Institute New York:
Stefanie Hessler, Director,
curatorial concept and Project
Lead/Direktør, kuratorisk
konsept og prosjektleder,
Διευθύντρια, Επιμελητική Ιδέα
και Υπεύθυνη Πρότζεκτ
Attention After Technology (with/
med/μαζί με Katrine Elise Agpalza
Pedersen, Kunsthall Trondheim)
Alison Coplan, Senior Curator
and Head of Programs/
Seniorkurator og
programansvarlig/Επιμελήτρια
και Επικεφαλής Προγραμμάτων



Trondheim, Norway
13.10.23–28.01.24

Athens, Greece
24.02.24–27.04.24

Copenhagen, Denmark
04.05.23

Online
From 30.11.23