

GHOST IN THE MACHINE

13.5 – 17.6 2023

Erik Berglin / Tove Kjellmark / Daniel Eatock / Mikaela Steby Stenfalk / Clement Valla / Raha Rastifard / Per Englund / Florian Appelt / David Åberg

Den senaste tidens utveckling av artificiell intelligens som skapare av både text och visuellt material har på allvar börjat ifrågasätta konstnärens särställning. Men den moderna tekniken erbjuder samtidigt nya möjligheter för konstnärliga uttryck och efterforskningar, och har därmed blivit en väsentlig del av många konstnärers praktik. I utställningen Ghost in the Machine medverkar nio konstnärer som alla arbetar med teknik på ett nyfikat sätt, och som ger maskinen rollen som medkreatör.

Kan maskiner tänka, kan de vara kreativa? 1997 besegrade schackdatorn Deep Blue den regerande världsmästaren Garry Kasparov. I efterhand har man argumenterat för att *glitchar*, fel orsakade av ofullständig kod, resulterade i schackdatorns överraskande och slumpmässiga drag. Samma typ av glitchar finns närvarande i flera av de verk som utgör utställningen Ghost in the Machine. Avancerad teknologi varvas med analoga metoder men i båda fallen är apparaturen betydelsefull för det visuella resultatet.

Utställningen lånar sin titel från den brittiska filosofen Gilbert Ryle och hans kritik av den cartesiska dualismen. Begreppet refererar till tron på att det själsliga medvetandet existerar oberoende av den fysiska kroppen – som ett spöke i maskineriet. I ett försök att spegelvända detta resonemang vill utställningen visa exempel på hur maskiner kan göra konst tillsammans med mänskligt ingripande.

Erik Berglin skapar sina bilder genom att forcera in olika bildredigeringsprogram i situationer där de tappar kontrollen och tvingas generera delar av bilden autonomt. Resultatet blir en abstrakt förlängning av originalmotivet. Den brittiske konstnären Daniel Eatock arbetar mer analogt, men även här förekommer element av slump. Hans målningar blir till genom att han kavlar ut färg på pannå, eller låter pennorna pressas mot pappret under lång tid. Ett annat mer analogt exempel hittar vi i Per Englunds fotografier. Hans egenbyggda kameror består av ölburkar, snusdosor och andra kasserade föremål som utrustats med analog film.

I Clement Vallas uppmärksammade bildsvit *Postcards from Google Earth* får vi ett humoristiskt exempel på hur det kan se ut när en programvara försöker omvandla satellitbilder till 3D-miljöer. Broar, byggnader och träd ser ut att flyta över markytan. Även Mikaela Steby Stenfalk arbetar med approprierade bilder. Hennes skulptur *Copy Collection of Venus de Milo* är en parafra baserad på tusentals bilder av originalet, kopior och souvenirer som laddats upp på internet.

Tove Kjellmark arbetar med 3D-scanning och vektorgrafik som översätts till både skulptur och teckning. I hennes praktik underbyggs studiet av människa, häst och robot av posthumanistiska perspektiv. David Åberg arbetar huvudsakligen med digital skulptur. Varsamt och metodiskt mejslar han fram sina verk i avancerade program som egentligen är avsedda för att skapa dataspelskaraktärer. Även Raha Rastifard bygger upp sina bildvärldar digitalt, men baserade på många lager av fysiska bilder. Hennes storskaliga lenticulära printar med abstrakta motiv ändrar karaktär beroende på betraktarens rörelse i rummet. Den österrikiske konstnären Florian Appelt karvar fram sina målningar med hjälp av en hemmabyggt varmtrådsskärare. Metoden för tankarna till arkeologens arbete och verken påminner ofta om fossila fynd.

GHOST IN THE MACHINE

13.5 – 17.6 2023

Erik Berglin / Tove Kjellmark / Daniel Eatock / Mikaela Steby Stenfalk / Clement Valla / Raha Rastifard / Per Englund / Florian Appelt / David Åberg

The recent development of artificial intelligence as a creator of both text and visual material has begun to seriously question the artist's privileged position. At the same time, modern technology offers new possibilities for artistic expression and exploration, and has consequently become an integral part of many artists' practices. The exhibition *Ghost in the Machine* brings together nine different artists who work with technology in a curious way, and where the machine is assigned the role of co-creator.

Do machines think, can they be creative? In 1997, chess computer Deep Blue defeated the reigning world champion Garry Kasparov. It has since then been argued that *glitches*, malfunctions caused by incomplete code, resulted in the chess computer's surprising and random moves. The same kinds of "glitches" are present in several of the works presented in the exhibition *Ghost in the Machine*. Advanced technology is coupled with the use of analog methods, but in both cases the apparatus is significant to the visual outcome.

The exhibition lends its title from British philosopher Gilbert Ryle and his critique of Cartesian dualism. The concept refers to the belief that human consciousness exists independently of the physical body – like a ghost in the machine. In an attempt to reverse this reasoning, the exhibition aims to show examples of how machines can make art together with human intervention.

Erik Berglin creates his images by forcing various image editing softwares into situations where they lose control and must generate parts of the image autonomously. The result is an abstract extension of the original motif. British artist Daniel Eatock's work is more analog, but even his process involves elements of chance. His paintings are created by rolling the paint onto a panel, or by leaving the felt tip pens pressed against a stack of paper. Yet another analog example can be found in Per Englund's photographs. His self-built cameras consist of beer cans, snuff boxes and other discarded objects equipped with analog film.

Clement Valla's acclaimed suite of images, *Postcards from Google Earth*, provides a humorous example of what it might look like when a software tries to transform satellite images into 3D environments. Bridges, buildings, and trees appear to float above the ground. Mikaela Steby Stenfalk also works with appropriated images. Her sculpture *Copy Collection of Venus de Milo* is a paraphrase based on thousands of images representing the original, as well as copies and souvenirs found online.

Tove Kjellmark works with 3D scanning and vector graphics that are translated into both sculptures and drawings. In her practice, the study of human, horse and robot is underpinned by posthumanist perspectives. David Åberg works mainly with digital sculpture. Carefully and methodically, he sculpts his works in advanced programs that are designed to create videogame characters. Raha Rastifard also develops her visual worlds digitally, although based on many layers of physical images. Her large-scale lenticular prints with abstract motifs take on different forms as the viewer moves around the room. Austrian artist Florian Appelt carves his paintings using a homemade hot wire cutter. The method is reminiscent of the work of the archaeologist and the works often resemble fossil finds.