

July 4 – August 23
Opening: July 4, 5 p.m.

Rozenstraat 59 / NL-1016 N
www.smba.nl

Blast Theory
James Bridle
Constant Dullaart
Femke Herregraven
Jennifer Lyn Morone
Matthew Plummer-Fernandez
Template
Suzanne Treister

Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune

Algorithmic Rubbish:
Daring to Defy Misfortune

Stedelijk Museum Bureau Amsterdam
Newsletter No 142

SMBA



Jennifer Lyn Morone, *Jennifer Lyn Morone™ Inc*, 2014 (ongoing)

Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune

Blast Theory, James Bridle, Constant Dullaart, Femke Herregraven, Jennifer Lyn Morone, Matthew Plummer-Fernandez, Template, and Suzanne Treister

July 4 – August 23

Opening: July 4, 5–7 p.m. with an address by Margriet Schavemaker (curator and head of research & publications at the Stedelijk Museum)

“Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune” brings together projects that were made with new media and which largely unfold in the digital domain. In this respect, SMBA is acting as a sort of conduit, or a seductive space in which the digital works take on a more or less material shape. “Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune” is based on technologies accessible in daily life, but which in contemporary art still have an almost separate status and require a specific approach.

With “Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune,” SMBA is engaging in the discussion surrounding the consequences of the digital revolution on art production and reception. In many ways, digital art confounds the logic of (museum) presentation institutions: it cannot be seen independently of hardware and interfaces, it is often co-authored, it has scarcely broken through in traditional collection circles like those of private collectors and museums, and it questions art’s focus on the object. Just as in daily life, digital technologies are causing existential schizophrenia in the art world. Artificial intelligence is so advanced that we can have human feelings for lifeless programs and objects. Additionally, everything and everyone is always available, anywhere – as long as you have access to and with the right technology. For digital art, this has two consequences. Firstly, it is not clear *where* a work is, even if you’re standing in front of it. Secondly, different

Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune

Blast Theory, James Bridle, Constant Dullaart, Femke Herregraven, Jennifer Lyn Morone, Matthew Plummer-Fernandez, Template, Suzanne Treister

4 juli t/m 23 augustus

Opening: zaterdag 4 juli, 17:00–19:00 uur met een toespraak door Margriet Schavemaker (Conservator en Hoofd Onderzoek & Publicaties van het Stedelijk Museum)

‘Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune’ brengt projecten bij elkaar die zijn gerealiseerd met nieuwe media en zich grotendeels afspelen in het digitale domein. SMBA fungeert hiervoor als een soort doorgeefluik, als een verleidingsruimte waarin de digitale werken meer of minder materiële manifestaties hebben gekregen. ‘Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune’ is gebaseerd op technologieën die gangbaar zijn in het dagelijks leven, maar binnen de hedendaagse kunst nog een aparte status hebben en een specifieke omgang afdwingen.

Met ‘Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune’ sluit SMBA aan bij de discussie over de gevolgen van de digitale revolutie voor de kunstproductie en -receptie. Op veel manieren gaat digitale kunst in tegen de logica van de (museale) presentatie-instelling, omdat ze niet los is te zien van *hardware* en *interfaces*, er vaak sprake is van gedeeld auteurschap, het werk nog slecht is doorgedrongen in de traditionele verzamelcircuits van particuliere collectioneers en musea, en de status van objectgerichtheid in de kunst bevraagt. Net als in het dagelijks leven creëren digitale technologieën ook in de kunst existentiële schizofrenie. Artificiële intelligentie is zo ver gevorderd dat we medemenselijke gevoelens voor levenloze programma’s en objecten kunnen krijgen. Daarnaast is alles en iedereen altijd en overal beschikbaar, althans zolang je toegang tot

laws of exclusivity apply to digital support or digital dissemination methods.

“Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune” acknowledges that digital technologies are increasingly powerful factors in shaping our lives. Encouraging critical reflection or artistic research into this phenomenon is more than welcome. Especially now, given the fact that there are so many internet start-ups situated along the Amsterdam canals, enough to have led to the name *Silicon Canals*. It’s also increasingly likely that the Netherlands, a hauling country par excellence, will become a digital transit port – Google and Microsoft already have operational data centers in the Netherlands and Apple has plans for the same. So while the space of SMBA may not be vital to the dissemination of the artworks, presenting them all together is one way of pointing out and drawing attention to developments in contemporary art. Previously, this task belonged to the Netherlands Media Art Institute. But since it closed to the public, with the exception of festivals, a sustainable art platform for digital art has yet to emerge in Amsterdam. “Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune” is an opportunity for SMBA to offer these digital works – for now – a physical space, and with it, equal footing alongside other art projects taking place here.

We would like to thank Annet Dekker, independent curator and researcher, for having designed this calling card for art in the digital domain.

Jelle Bouwhuis and Joram Kraaijeveld, curator and assistant curator of Stedelijk Museum Bureau Amsterdam

en via de juiste technologie hebt. Voor digitale kunstwerken leidt deze constatering tot een tweeledige gevolgtrekking. Ten eerste is het onzeker waar een werk is, ook al sta je er naar te kijken. Ten tweede gelden er bij digitale ondersteuning of digitale manieren van ontsluiten andere wetten voor exclusiviteit.

‘Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune’ geeft er rekenschap van dat digitale technologieën ons leven meer en meer bepalen. Het stimuleren van kritische reflectie of artistiek onderzoek naar dit fenomeen is meer dan welkom. Zeker in de wetenschap dat er zo veel internet *start-ups* aan de Amsterdamse grachtengordel zijn gevestigd dat er al gesproken wordt van *Silicon Canals*, dat het er naar uit ziet dat ‘Nederland transportland’ ook een digitale doorvoerhaven kan betekenen en dat datacentra van Google en Microsoft al in Nederland operatief zijn, en Apple plannen heeft daartoe. Al is de ruimte in SMBA niet noodzakelijk voor de verspreiding van de werken, het bij elkaar presenteren is een manier om ontwikkelingen in hedendaagse kunst te duiden en signaleren. Voorheen was hiervoor overigens een duidelijke taak weggelegd voor het Nederlands Instituut voor Mediakunst (NIMk). Maar sinds het wegvallen van deze instelling is er, uitgezonderd festivals, in Amsterdam geen nieuw duurzaam kunstplatform voor digitale kunstuitingen opgestaan. ‘Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune’ is een gelegenheid voor SMBA om digitale werken alsnog een fysieke plek te bieden, en zo op gelijke voet te tonen als andere kunstprojecten die hier plaatsvinden.

Wij danken Annet Dekker, onafhankelijk curator en onderzoeker, voor het samenstellen van dit uithangbord voor kunst in het digitale domein.

Jelle Bouwhuis en Joram Kraaijeveld, curator en assistent-curator Stedelijk Museum Bureau Amsterdam



Suzanne Treister, HFT, The Gardener/ Outsider artworks/Datura innoxia (Toloache), 2014 – 2015

While Edward Snowden's shocking revelations seem to have faded quietly into the background of world news, the next big issue presents itself. A recent study published in *Science* in January 2015 reveals just how simple it is to identify a so-called anonymized person using only limited metadata from credit card purchases.² It is possible to discover someone's identity even from a large-scale dataset that excludes names and other personal details. It is simple to trace people with analysis of their purchasing behaviour from just four random sources linked to social networks such as Instagram, Facebook, and Twitter. The study raises questions about the standard methods of companies, hospitals, governments, etc. to manage and secure personal information. The article highlights the writing already on the wall: the digital world has lost its innocence.

The combined advent of "mechanical turks" and pay-walls, along with the various media reports about obscure data transactions, algorithms that connect people and businesses at or against their wishes, and the monitoring strategies which are invisible to many, has already created a myriad of new products and systems that monitor and influence our lives. This fact is a direct challenge to the idea that everyone can use internet and digital media safely and equally. In an age in which computer technology has already shown its darker side, when optimization is lord and master but quantity rules supreme to the detriment of diversity and quality, a number of artists are embracing the new status quo. Their reaction to the often invisible but far-reaching changes is positive and opportunistic: they are taking matters into their own hands.

The exhibition "Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune" – an automatically generated title – demonstrates how artists use and abuse, with great precision and humor, the mechanisms and strategies that large

companies and governments secretly apply. Reminiscent of the conceptual art practice of, for example, Hans Haacke or Marinus Boezem, the artworks presented here offer a way out and expose something that tends to be invisible or secret for most people. In defiance of adversity, the artists do not conform to the prevailing norm, but instead demonstrate the absurdity and the ease with which "normality" is represented by the powers that be.

The artists capitalize on the existing infrastructures, the illogical behavior of algorithms, abuse or use of the openness of data, and circumvent and surpass poorly defined or functioning legislation. This makes for clever tricks, funny revelations, and remarkable insights into concealed areas, courageous acts and sometimes frightening visions of the future. The works in the exhibition uncover oppositions that normally go unnoticed behind the shiny surfaces of interfaces, advertisements, and other obscure propaganda strategies. "Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune" is thus a collection that brings to the forefront examples of the assumptions and methods of contemporary digital culture.

In their work, the artists present different strategies to appropriate workflows, algorithms, and other systems, at the same time, they also investigate the extent to which these mechanisms themselves are artistic. Just like traditional media like paint and marble, digital media dictate a specific use and mode of operation, but one which deviates in many respects from the formal stylistic characteristics, knowledge, and norms that prevail in many museums. No longer are digital media artworks evoking merely aesthetic pleasure or creating a stationary object the primary objectives; rather, it is often a translation of research that has been carried out or systems that have been discovered. Presentation in a gallery is just one manifestation of the artwork, which also appears within the digital domain or avails of methods and infrastructure positioned outside the

Terwijl de schokkende onthullingen van Edward Snowden geruisloos naar de achtergrond van het wereldnieuws lijken te zijn verdwenen dient de volgende kwestie zich aan. In recent onderzoek, dat afgelopen januari gepubliceerd werd in *Science*, wordt aangetoond hoe eenvoudig het is om met slechts enkele metadata van creditkaartaankopen een zogenaamd geanonimiseerde persoon te identificeren.² Zelfs wanneer namen en andere persoonlijke gegevens zijn verwijderd uit grote gegevenssets is het mogelijk om de identiteit van iemand te achterhalen. Op basis van koopgedrag en met behulp van slechts vier willekeurige informatiebronnen die werden gekoppeld aan sociale netwerken als Instagram, Facebook en Twitter zijn personen op simpele wijze te traceren. De studie zet vraagtekens bij de standaardmethoden waarop bedrijven, ziekenhuizen, overheden, etc. persoonsgebonden data beheren en beveiligen. Het artikel is opnieuw een teken aan de wand dat de digitale wereld haar onschuld verloren heeft.

Met de komst van 'mechanical turks', pay-walls en de verschillende reportages over onduidelijke datatransacties, algoritmes uit allerlei zaken en mensen (on)mogelijk met elkaar verbinden en de voor velen onzichtbare bewakingsstrategieën, is er inmiddels een heel scala aan nieuwe producten en systemen die ons leven intensief monitoren en beïnvloeden. Het idee dat internet en digitale media door iedereen op een veilige en gelijkwaardige wijze gebruikt worden staat daarmee ter discussie. In een tijd waarin computertechniek haar negatieve kanten laten zien, optimalisatie regeert en kwantiteit overheerst ten nadele van diversiteit en kwaliteit, omarmt een aantal kunstenaars deze nieuwe situatie. Zij reageren op een positieve en opportunistische manier op de vaak onzichtbare maar vergaande veranderingen door het heft in eigen handen te nemen.

De tentoonstelling 'Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune' – een automatisch gegenereerde titel – laat zien hoe kunstenaars met precisie en op humoristische wijze gebruik, en soms misbruik, maken van de mechanismen en strategieën die grote bedrijven en overheden op geheimzinnige wijze toepassen. Op een manier die doet denken aan de conceptuele kunstpraktijk van bijvoorbeeld Hans Haacke of Marinus Boezem, bieden de gepresenteerde kunstwerken een uitweg en tonen ze iets wat voor de meeste mensen onzichtbaar of geheim is. Tegenslag trotserend conformeren de kunstenaars zich niet aan de heersende norm, zij laten eerder de absurditeit en het gemak zien waarmee de 'normaliteit' neergezet wordt door de heersende machten.

De kunstenaars profiteren van de bestaande infrastructuren, het onlogische gedrag van algoritmes, mis- of gebruiken de openheid van data en omzeilen en overtreffen met slecht gedefinieerde of functionerende wetgeving. Dit leidt tot slimme trucs, grappige openbaringen en opmerkelijke inzichten in verborgen gebieden, moedige acties en soms beangstigende toekomstbeelden. De werken in de tentoonstelling maken tegenstellingen duidelijk die normaal verborgen blijven achter de gladde oppervlaktes van *interfaces*, reclames en andere obscure propagandastrategieën. 'Algorithmic Rubbish: Daring to Defy Misfortune' is hiermee een collectie van voorbeelden die aannames en methodes van de hedendaagse digitale cultuur naar voren haalt.

Terwijl de kunstenaars in hun werk verschillende strategieën presenteren om zich *workflows*, algoritmes en andere systemen toe te eigenen, bevragen ze ook in hoeverre deze mechanismes zelf kunstzinnig zijn. Evenals meer traditionele media zoals verf en marmer, dicteren digitale media een specifiek gebruik en een specifieke werkwijze, maar deze wijkt in veel gevallen af van de gangbare formele stijlkenmerken, kennis en norm in veel musea. Het oproepen van esthetisch genot of het creëren van een vaststaand object staan hierbij niet meer op de eerste plaats, maar het gaat

established art world. In this way, this art form submits not only itself to discussion, but also art as a whole, as well as the museum's function. Above all, projects like these encourage creative and subversive thinking.

The *Novice Art Blogger* by Matthew Plummer-Fernandez employs "deep algorithms" to look for abstract artworks in digital depots belonging to contemporary art museums and provides "objective" interpretations of the results.

A bot curator conducts a search for the most appropriate exhibition. Femke Herregraven selected various excerpts and quotes focusing on the value and meaning of art. In *Precarious Marathon*, four bots – disguised as a moderator, a cultural critic, an independent trader, and an artist – engage in a 24/7 discussion that leads to an unpredictable web of relations between art, insomnia, finance, and play. Jennifer Lyn Morone pushes the accessibility of data beyond an extreme, and uses her personal data as a new business model. Constant Dullaart also started a business: *DullTech* is a typical Trojan horse which Dullaart uses to undermine the unseen laws of the hierarchical art economy. With *Pretty Old Pictures*, Template dives into the digital collections of museums on Flickr Commons, all the while pushing the boundaries of the permissible. James Bridle uses a 3D-game engine to open deportation centers, which despite being known about, are either secret or purposely avoided. Suzanne Treister presents the life of Hillel Fischer Traumberg, one which is shaped by a mix of high frequency trading, algorithms, and psychedelic experiences. It remains unclear who or what ultimately determines what is reality and what is myth, but the question is whether that matters at all. For those looking for an answer, Karen is there to lend a hand. Blast Theory developed Karen, the life coach, a mobile app that does thorough but very personal work.

vaak om een vertaling van onderzoek dat gedaan is of systemen die ontdekt zijn. De presentatie in een galerie is slechts één van de manifestaties van het werk dat zich daarnaast afspeelt binnen het digitale domein of gebruik maakt van methodes en infrastructuren die zich buiten de gevestigde kunst afspelen. Hiermee stelt deze kunstvorm niet alleen zichzelf en de kunst als geheel ter discussie, maar ook de functie van het museum. Bovenal stimuleren dergelijke projecten een creatieve en subversieve denkwijze.

De *Novice Art Blogger* van Matthew Plummer-Fernandez zoekt met *deep algorithms* naar verborgen, abstracte kunstwerken in digitale depots van hedendaagse kunstmuzea en voorziet de resultaten van 'objectieve' interpretaties. Een bot-curator zoekt naar de meest toepasselijke tentoonstelling. Femke Herregraven selecteerde verschillende fragmenten en uitspraken waarin de waarde en betekenis van kunst centraal staan. Vier bots, vermomt als moderator, cultuurcriticus, onafhankelijk handelaar en kunstenaar, beginnen in *Precarious Marathon* een 24/7 gesprek dat leidt tot een onvoorspelbaar web van relaties tussen kunst, slapeloosheid, financiën en spel. Jennifer Lyn Morone voert de toegankelijkheid van data tot in het extreme door, en zet haar persoonlijke data in als nieuw businessmodel. Constant Dullaart richtte ook een eigen bedrijf op: *Dull Tech* is een typisch Trojaans paard waarmee Dullaart de onzichtbare wetten van de hiërarchische kunsteconomie ondermijnt. Met *Pretty Old Pictures* duikt Template in de digitale collecties van musea op Flickr Commons waarbij ze de grenzen van het toelaatbare opzoekt. James Bridle bouwt met behulp van een 3D game-engine deportatiecentra na die, hoewel bekend, niet zichtbaar zijn of zelfs opzettelijk uit het zicht gehouden worden. Suzanne Treister presenteert Hillel Fischer Traumberg's leven dat bepaald wordt door een mix van high frequency trading, algoritmes en psychedelische ervaringen. Het is onduidelijk wie of wat uiteindelijk bepaalt wat realiteit of mythe is, maar de vraag is of dat

Annet Dekker is an independent curator and researcher. Currently she is researcher Digital Preservation at Tate, London, research fellow at London South Bank University & The Photographers' Gallery, London, tutor at Piet Zwart Institute, Rotterdam, and fellow at Het Nieuwe Instituut. She publishes widely on issues of digital art and preservation in international peer reviewed journals, books and magazines, and edited several publications. Previously she worked as Web curator for SKOR, was programme manager at Virtueel Platform, and head of exhibitions, education and artists-in-residence at the Netherlands Media Art Institute. In 2014 she completed her PhD on conserving net art at Goldsmiths University of London.

Notes

- 1 Title by Rebecca Uchill's *Random Exhibition Title Generator*.
- 2 De Montjoye, Y.A., L. Radelli, V.K. Singh and A.S. Penland. 2015. 'Identity and privacy. Unique in the shopping mall: on the reidentifiability of credit card metadata'. *Science*, 30 January, Vol. 347, No. 6221, pp. 536–9.

eigenlijk nog uitmaakt. Voor degene die een antwoord zoekt, biedt Karen de helpende hand. Blast Theory ontwikkelde een speciale mobiele app Karen, de life coach, die grondig maar wel erg persoonlijk te werk gaat.

Annet Dekker is een onafhankelijk curator en onderzoeker. Momenteel is ze Researcher Digital Preservation bij Tate, London, Research Fellow aan London South Bank University & The Photographers' Gallery, tutor bij Piet Zwart Institute, Rotterdam en fellow van Het Nieuwe Instituut. Ze heeft verschillende boeken geredigeerd over digitale kunst en conservering en publiceert regelmatig in internationale *journals*, boeken en tijdschriften. Voorheen werkte ze als webcurator bij SKOR, programma manager bij Virtueel Platform en was ze hoofd tentoonstellingen, educatie en *artist-in-residence* bij Nederlands Instituut voor Mediakunst (NIMk). In 2014 behaalde ze haar PhD over conservering en netkunst aan Goldsmiths University of London. <http://aaaan.net>

Noten

- 1 Titel door Rebecca Uchill's *Random Exhibition Title Generator*
- 2 De Montjoye, Y.A., L. Radelli, V.K. Singh and A.S. Penland. 2015. 'Identity and privacy. Unique in the shopping mall: on the reidentifiability of credit card metadata'. *Science*, 30 January, Vol. 347, No. 6221, pp. 536–9.



Blast Theory, *Karen*, 2015 (ongoing, screenshot)

Blast Theory
Karen, 2015 – ongoing

Karen is a life coach, a friend, someone who helps you make decisions and helps you be a better person. Karen is friendly and polite, but may be a bit pushy when it comes to her own personal life. The first time you meet her, Karen asks a few personal questions that seem harmless. But as the daily sessions progress, Karen doesn't seem to be the person she claims to be. She is far more insecure and less stable than most people. The more the relationship develops, the more it seems that Karen knows things she shouldn't.

Karen isn't really a life coach. She isn't even real, but she teaches us real things about our use of technology and how quickly we share personal information when asked for it. Karen is more than an app. Karen is an experience developed by Blast Theory to challenge users to think about the ways that they expose themselves and share all their information. But maybe you are already completely social media savvy. Maybe you won't fall for Karen's manipulative tricks. Curious? Meet Karen in the iTunes app store, spend a couple days with her and discover your own data profile.
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/karen/>

Blast Theory is renowned internationally as one of the most adventurous artists' groups using interactive media, creating groundbreaking new forms of performance and interactive art that mixes audiences across the internet, live performance, and digital broadcasting. Led by Matt Adams, Ju Row Farr, and Nick Tandavanitj, the group's work explores the social and political aspects of technology. Drawing on popular culture and games, the work often blurs the boundaries between the real and the fictional. <http://www.blasttheory.co.uk>

Blast Theory
Karen, 2015 – ongoing

Karen is een *life coach*, een vriend, iemand die je ondersteunt bij het nemen van beslissingen en je helpt een beter mens te worden. Karen is vriendelijk en beleefd, maar misschien te opdringerig met haar persoonlijke leven. Bij het eerste contact stelt Karen een paar schijnbaar onschuldige persoonlijke vragen. Naarmate de dagelijkse sessies vorderen blijkt Karen niet te zijn zoals ze zich voordoet. Ze is vele malen onzekerder en instabieler dan de meeste mensen. Hoe meer de relatie zich ontwikkelt des te meer lijkt Karen te weten over dingen die ze niet kan weten.

Karen is niet een echte *life coach*. Ze is niet eens echt, maar ze leert ons echte dingen over ons gebruik van technologie en hoe snel we persoonlijke informatie delen wanneer daar naar gevraagd wordt. Karen is meer dan een *app*. Karen is een 'ervaring' die door Blast Theory gemaakt is om deelnemers uit te dagen en na te laten denken over de manier waarop ze zich blootgeven en al hun informatie delen. Maar misschien ben je al te *social media savvy*, en trap je niet in Karen's manipulaties? Nieuwsgierig? Ontmoet Karen in de iTunes app store, breng een paar dagen met haar door en herken je eigen dataprofiel.
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/karen/>

Blast Theory is internationaal bekend als een van de meest avontuurlijke kunstenaarsgroepen die interactieve media gebruiken. Blast Theory creëert baanbrekende nieuwe vormen van performance en interactieve kunst (die internetgebruikers samenbrengen), live performance en digitale uitzendingen. De groep, onder leiding van Matt Adams, Ju Row Farr en Nick Tandavanitj, onderzoekt de sociale en politieke aspecten van technologie. Hun werk, waarvoor zij inspiratie halen uit populaire cultuur en games, doet de grenzen tussen waarheid en fictie vaak vervagen.
<http://www.blasttheory.co.uk>

James Bridle
Seamless Transitions, 2015

In opdracht van The Photographers' Gallery, Londen
Seamless Transitions is mede mogelijk gemaakt door the National Lottery via Arts Council England.

In *Seamless Transitions* reconstrueert James Bridle drie plekken in Engeland die momenteel vanwege de wet of om 'veiligheidsredenen' niet gefotografeerd of gerepresenteerd mogen worden. De eerste is Harmondsworth Immigration Removal Centre, waar mensen zitten die in afwachting zijn van uitzetting na een mislukte asielaanvraag, of terwijl hun aanvraag in behandeling is. De opsluiting is een zeer omstrede praktijk die in strijd is met de internationale wetten op de behandeling van vluchtelingen. De tweede is Special Immigration Appeals Commission, een speciaal opgezet hof van beroep om de presentatie van geheim bewijsmateriaal bij immigratieonderwerpen te vergemakkelijken. Het bewijs dat de aanvrager niet mag horen. Het derde is The InFlite Jet Centre, de privéterminal op vliegveld Stansted, waar chartervluchten vandaan vertrekken voor degenen die een uitzettingsbevel hebben ontvangen. Met hulp van de City of London Planning Offices lukte het Bridle om kopieën van de architectuurplannen van de verschillende locaties in handen te krijgen. Daarnaast, en geholpen door het Bureau of Investigative Journalism, voerde hij interviews met verschillende academici en activisten, bestudeerde hij satellietfoto's en las hij de rapporten van degenen die in de verschillende centra gezeten hadden. In samenwerking met het architectuur visualisatie bureau Picture Plane kon Bridle een nauwkeurige reconstructie maken van deze drie plekken. Hierbij komen zowel de realiteit als de invloed van het fysieke en psychische affect naar voren. Met het project probeert hij aan de ene kant aandacht te vragen voor de juridische procedures en de fysieke architectuur van immigratie- en detentiecentra. Aan de andere kant stelt hij



James Bridle, *Seamless Transitions*, 2015 (screenshot)

James Bridle

Seamless Transitions, 2015

Commissioned by The Photographers' Gallery, London
Seamless Transitions is supported using public funding by the National Lottery through Arts Council England.

In *Seamless Transitions* James Bridle reconstructs three places in the United Kingdom that for various legal or “security reasons” may not be photographed or represented. The first is Harmondsworth Immigration Removal Centre, where immigrants await deportation after being denied asylum, or while their appeal is being considered. Detention is a highly contested practice that goes against international laws governing the treatment of refugees. The second place is the Special Immigration Appeals Commission, a court established with the aim of facilitating the presentation of secret evidence related to immigration. Evidence that the asylum seeker is not allowed to hear. The third place is the InFlite Jet Centre, a private terminal at Stansted Airport where deportation charter flights remove people who have been ordered to leave. With the aid of the City of London Planning Offices, Bridle came into possession of the architectural plans of the different locations. Bridle was assisted by The Bureau of Investigative Journalism in interviewing various academics and activists. He studied satellite photos and read reports of people who had been detained in the various centers. Bridle and architectural visualization agency Picture Plane created a detailed reconstruction of each of the three sites. The result foregrounds both the reality and the influence of the physical and psychic affect. On the one hand, Bridle’s project aims to draw attention to the legal procedures and the physical architecture of immigration and detention centers. On the other hand, it calls for further discussion of the meaning of nationality and citizenship. <http://shorttermmemoryloss.com/portfolio/project/seamless-transitions/>

de betekenis van nationaliteit en burgerschap ter discussie. <http://shorttermmemoryloss.com/portfolio/project/seamless-transitions/>

James Bridle is een kunstenaar, schrijver en uitgever die Londen als thuisbasis heeft. Zijn teksten over literatuur, cultuur en netwerken zijn zowel online als in print gepubliceerd in tijdschriften en kranten waaronder *Wired*, *Domus*, *Cabinet*, *the Atlantic*, *the New Statesman*, *the Guardian*. Zijn kunstwerken zijn wereldwijd en op het internet tentoongesteld. Bridle geeft regelmatig lezingen aan universiteiten, op conferenties en bij andere evenementen. Zijn *New Aesthetic* onderzoeksproject heeft in verschillende disciplines tot debat en creatief werk geleid. <http://booktwo.org>

Constant Dullaart

DullTech, 2015 – ongoing

DullTech is mede mogelijk gemaakt door Stimuleringsfonds Creatieve Industrie

Technologie moet weer saai worden, spannende uitbreidingsopties, privacy instellingen, updates en extra functies hoeven niet meer. Saai technologie is in. Knop om en het werkt, als een lamp. Technologie voor iedereen, geen gedoe, een schaar is toch ook niet moeilijk? *DullTech* is als merknaam, of trademark, op 20 april 2015 geregistreerd in Den Haag. Begonnen als dekmantel om Chinese technologiefabrieken in te mogen komen, groeit het jonge bedrijf inmiddels uit tot een van de meest spannende hardware start-ups van Nederland, misschien wel van Europa. Participerend, antropologisch onderzoek met een stukje engagement voor iedereen. Met investeerders die in de rij staan komen in de tweede helft van 2015 de eerste producten gefaseerd op de markt. Bloedsaai producten natuurlijk. Een *mediaplayer* voor kunstenaars, een wifi-router waarmee je niet getraceerd kan worden, een radio om wakker van te blijven voor nachten waarin je door moet werken. Uitgebreid en persoonlijk

James Bridle is an artist, writer, and publisher based in London, UK. His writing on literature, culture, and networks has appeared in magazines and newspapers including *Wired*, *Domus*, *Cabinet*, the *Atlantic*, the *New Statesman*, the *Guardian*, and many others, in print and online. His artworks have been commissioned and exhibited worldwide and on the internet. He lectures regularly at universities, conferences, and other events. His formulation of the New Aesthetic research project has spurred debate and creative work across multiple disciplines. <http://booktwo.org>

Constant Dullaart
***DullTech*, 2015 – ongoing**
DullTech is made possible by a grant from the Creative Industries Fund NL,

Make technology boring again. Exciting extension options, privacy settings, updates, and extra functions are out. Boring technology is in. Turn a knob and it works, like a lamp. Technology for everyone, no nonsense, scissors are simple too, right? DullTech was registered in The Hague as a brand, or trademark, on April 20, 2015. Started as a front to allow Chinese technology factories to enter, the new company is fast becoming one of the most exciting hardware start-ups the Netherlands has ever seen, possibly even Europe. It's participatory, anthropological research with a little bit of engagement for everyone. With investors already standing in line, the first products will be phased into the market in the second half of 2015. Dreadfully boring products, naturally. A media player for artists, a wifi router that makes it impossible to track you, an anti-sleep device to keep you awake on nights you have to work late. Extensively and personally tested, designed to address the needs and problems of the modern creative industry. DullTech offers innovative products with a straightforward purpose, products that, before you know it, you won't be able to live without. Turn the knob, DullTech, hey, presto. <http://www.dulltech.com>

Constant Dullaart focuses on visualizing Internet vernaculars and software dialects. His minimal and sometimes bricolaged gestures reveal a political approach that is critical of the corporate systems influencing these contemporary semantics. Editing online forms of representation, and the user's access to them, he creates installations and performances online and offline. Rather than seeking merely to write a book to be placed on a library shelf, Dullaart is interested in animating the very concept of the library itself. His work has been published and he has exhibited and curated internationally. <http://www.constantdullaart.com>

Femke Herregraven
***Precarious Marathon*, 2015**
Commissioned by Centre Pompidou, Paris
***Precarious Marathon* is made possible by a grant from the Creative Industries Fund NL, Rotterdam**

Panel discussions are a common event in contemporary art, during which artists, art critics, and collectors put their ideas and reputations on display. The panelists in *Precarious Marathon* are four chat bots – computer programs that simulate conversations – who play the roles of moderator, high-frequency trader, insomniac artist, and art critic. The four participants explore the relations between art, stock market trading, and play. Each chat bot acts on the basis of a personal database (memory) and behavior profile (ruleset). Together they weave a complex web of relations which imitates the unstable constellation of financial markets. At this time, more than 70 percent of all trading is done by algorithms instead of people. In this sense, "precarious" refers to the unpredictable result of algorithms infinitely trading with each other. But it also applies to the status of flexible employees within the art and financial world, those who are always on stand-by to lease some of their time to the market that never sleeps. These workers operate increasingly in an online work environment which is not characterized by the circulation of

getest, en ontworpen uit noodzaak voor problemen in het moderne *creative industry* leven. DullTech levert innovatieve producten met een heldere functie, waar je voor je het weet niet meer zonder kan. Zet de knop om, DullTech, klaar, bam. <http://www.dulltech.com>

Constant Dullaart richt zich op het visualiseren van de taal van het internet en het dialect van software. Een politieke benadering, kritisch ten opzichte van bedrijfssystemen die invloed uitoefenen op deze hedendaagse semantiek, wordt duidelijk door zijn minimale en soms bricolage-achtige gebaren. Door verschijningsvormen online en de toegang van gebruiker daartoe aan te passen, creëert hij on- en offline installaties en performances. Dullaart is niet zozeer geïnteresseerd in het schrijven van een boek voor op een plank in de bibliotheek, als wel in het tot leven wekken van het concept van de bibliotheek. Zijn werk is wereldwijd gepubliceerd en tentoongesteld, zowel online als in print. <http://www.constantdullaart.com>

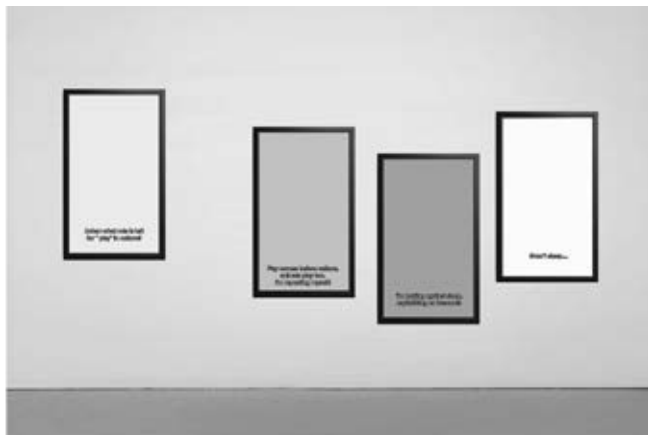
Constant Dullaart, *DullTech*, 2015 (ongoing)

Femke Herregraven
Precarious Marathon, 2015
 In opdracht van Centre Pompidou, Parijs
Precarious Marathon is mede mogelijk gemaakt door Stimuleringsfonds Creatieve Industrie

Een paneldiscussie is een veelvoorkomende vorm in de hedendaagse kunst waarin kunstenaars, kunstcritici en verzamelaars hun ideeën en reputaties etaleren. De panelleden in *Precarious Marathon* zijn vier chat-bots – computerprogramma's die gesprekken simuleren – die zich gedragen als een moderator, een high-frequency handelaar, een kunstenaar met chronische slaapproblemen en een kunstcriticus. Deze vier deelnemers onderzoeken de relaties tussen kunst, beurshandel en spel. Ieder handelt vanuit een persoonlijke database (geheugen) en gedrag (regels). Gezamenlijk spinnen ze een complex web van relaties dat de onstabiele constellatie van de financiële markten imiteert. Op dit moment wordt meer dan zeventig procent van de handel gedaan door algoritmes in plaats van mensen. In die zin refereert 'precair' naar de onvoorspelbare uitkomst van algoritmes die oneindig met elkaar handelen. Maar ook naar de staat van flexibele werknemers binnen de kunst en de financiële wereld; zij die altijd stand-by staan om een deel van hun tijd aan de slapeloze markt te verhuren. Deze werknemers functioneren in toenemende mate in een online werkklimaat dat niet wordt gekarakteriseerd door de circulatie van goederen maar derivaten en opvattingen. De flexibele werknemers in *Precarious Marathon* zijn losgekoppeld van een fysiek lichaam en niet gehinderd door mentale uitputting. Hun investering is eindeloos en weerspiegelt een 24/7 marathon die pas ophoudt als iemand de stekker eruit trekt.

goods, but by derivatives and subjectives. The flexible employees in *Precarious Marathon* do not have physical bodies and are unhindered by mental exhaustion. Their investment is infinite and reflects a 24/7 marathon that will only stop if somebody pulls the plug. <http://femkeherregraven.net>

Femke Herregraven investigates the new material base, geographies, and value systems that contemporary financial technologies and infrastructures are creating. Her works exist online and as installations, videos, prints, drawings, and games, and often explore geographies of avoidance and the ways in which financial systems carve out new geographies through spatial organization. She is currently researching high-frequency trading. Herregraven's ongoing projects include *Geographies of Avoidance*, which addresses the offshore escape of financial regulation, and *The All Infrared Line*, which revolves around the physical backbone of global finance. <http://femkeherregraven.net/>



Femke Herregraven, *Precarious Marathon*, 2015

Jennifer Lyn Morone
Jennifer Lyn Morone™ Inc., 2014 – ongoing

As a protest against corporate exploitation and the growing industry of databanks, Morone set up a new business model: *Jennifer Lyn Morone™ Inc.* By examining the digital information that a person amasses, *JLM™ Inc.* can determine the value of an individual. This value is arrived at by analysis of three sources: 1. all the information emerging from the data life of Jennifer Lyn Morones; 2. past experiences and current capacities (biological, physical, and mental services in the form of genes, work, creativity, blood, sweat, and tears); 3. the sale of her future potential in the form of shares. Morone and her team developed a special *DOME* app (Database of Me) with which to save and manage all of the data she produces. In this way, they can ensure that her personal information remains personal and cannot be exploited by third parties. *JLM™ Inc.* is a software platform for personal data management, from which other companies or individuals can purchase data from the *DOME*. While it is unavoidable for certain data to be monitored by existing companies, for example, banking or health data, *JLM™ Inc.* can reuse the data and sell it. This method of trading makes *JLM™ Inc.* an “incorporated person” – does this represent the next stage of capitalism? While she is dedicated to taking this project to the limit, Morone mainly hopes to demonstrate to people the value of personal data. *JLM™ Inc.* shows how you can gain control over part of your own data and even make a financial gain from it. <http://jenniferlynmorone.com>

Jennifer Lyn Morone is an American-born natural person who incorporated her identity by founding *Jennifer Lyn Morone™ Inc.* in 2014 during her time as an MA student at the Royal College of Art, London. Since then Jennifer Lyn Morone's mission has been to establish the value of an individual in a data-driven economy and Late Capitalist society, while investigating and exposing issues of privacy, transparency, intellectual property, corporate governance, and the enabling political and legal systems. <http://jenniferlynmorone.com>

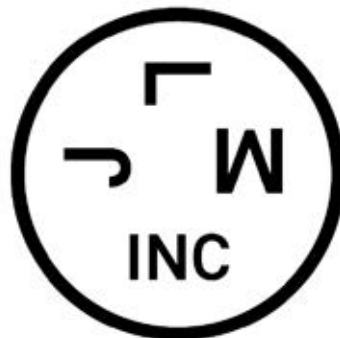
Femke Herregraven onderzoekt in haar werk welke nieuwe materiële basis, geografieën en waardesystemen de hedendaagse financiële technologie en infrastructuur creëren. Haar werk bestaat online en in de vorm van installaties, video's, prints, tekeningen, en games, en onderzoekt “geografieën van ontwijkning” en de wijzen waarop financiële systemen nieuwe geografieën creëren door middel van ruimtelijke organisatie. Herregravens actuele onderzoek richt zich op handel die in hoge frequentie plaatsvindt. Lopende projecten zijn onder meer *Geographies of Avoidance*, dat ingaat op het ontwijken van financiële regelgeving op zee en *The All Infrared Line* dat gaat over de fysieke ruggengraat van mondiale financiën. <http://femkeherregraven.net/>

Jennifer Lyn Morone
Jennifer Lyn Morone™ Inc., 2014 – ongoing

Als protest tegen de uitbuiting van bedrijven en de groeiende industrie van databanken heeft Jennifer Lyn Morone een nieuw bedrijfsmodel opgezet: *Jennifer Lyn Morone™ Inc.* Door te kijken naar de digitale gegevens die iemand creëert bepaalt *JLM™ Inc.* de waarde van een individu. Drie bronnen vormen het uitgangspunt om deze waarde te bepalen: 1. alle gegevens die voortvloeien uit Jennifer Lyn Morones' datalevens; 2. ervaringen uit het verleden en huidige capaciteiten (biologische, fysieke en spirituele diensten in de vorm van genen, werk, creativiteit, bloed, zweet en tranen); 3. de verkoop van haar toekomstige potentieel in de vorm van aandelen. Morone en haar team ontwikkelden een speciale *DOME* app (*Database of Me*) om alle data die ze aanmaakt te bewaren en beheren. Op deze manier kan er voor gezorgd worden dat haar persoonlijke informatie persoonlijk blijft en niet door derden kan worden uitgebuit. *JLM™ Inc.* is een software platform voor persoonlijk databeheer waar andere bedrijven of individuen data van de *DOME* kunnen kopen. Hoewel het onvermijdelijk is dat bepaalde data gecontroleerd wordt door bestaande bedrijven, denk aan bank- of zorggegevens, kan *JLM™ Inc.* de data opnieuw gebruiken en

verkopen. Door deze manier van handel wordt *JLM™ Inc.* een ‘incorporate persoon’ – wellicht is dit de volgende fase van het kapitalisme? Hoewel ze vastberaden is om haar project tot het uiterste door te voeren, wil Morone vooral mensen de waarde van persoonlijke data duidelijk maken. *JLM™ Inc.* laat zien hoe je controle kunt krijgen over een deel van je eigen gegevens en daar zelfs financieel voordeel uit kan halen. <http://jenniferlynmorone.com>

Jennifer Lyn Morone is een Amerikaanse kunstenaar die haar identiteit tot bedrijf heeft gemaakt door in 2014, als Master student aan de Royal College of Art, London, *Jennifer Lyn Morone™ Inc.* op te richten. Sindsdien is het haar missie om de waarde van individuen in een door data gedreven economie en laat-kapitalistische samenleving vast te stellen en kwesties van privacy, transparantie, intellectueel eigendom, *corporate governance*, en de bijbehorende politieke systemen te onderzoeken en bloot te leggen. <http://jenniferlynmorone.com>



Jennifer Lyn Morone, *Jennifer Lyn Morone™ Inc.*, 2014 (ongoing)



Matthew Plummer-Fernandez, *Novice Art Blogger*, 2015 (ongoing, screenshot)

Matthew Plummer-Fernandez
Novice Art Blogger, 2015 - ongoing

Matthew Plummer-Fernandez's *Novice Art Blogger* is an art blog that automatically selects images and metadata of abstract artworks from the Tate online archive, or any other museum – in this case the online archive of the Stedelijk Museum. The images are edited using open-source deep-learning algorithms developed by computer scientists at the University of Toronto. The algorithms attempt to decipher the content of the images and generate captions for each image. A simultaneous search is carried out for the most similar image in the database. The software translates the results into blog posts. The project points up the explosion of “open” data, and explores how museums, amateur art, and culture bloggers on platforms like Tumblr are dealing with it. The project also investigates how neural network and machine learning technologies learn, and how they respond to abstract art. Is this the first step toward the automated curation of exhibitions or valuation of art? <http://noviceartblogger.tumblr.com>

Matthew Plummer-Fernandez is a British/Colombian artist and researcher who critically and playfully examines sociocultural entanglements with technologies. His current interests span algorithms, bots, automation, copyright, and file-sharing. He shares his research on #algopop, a popular Tumblr blog that documents entanglements with algorithms in everyday life, as well as the artists that respond to this context in their work. This has become the starting point to a practice-based PhD funded by the AHRC at Goldsmiths, University of London, where he works as a research associate/technologist and visiting tutor. <http://www.plummerfernandez.com>

Matthew Plummer-Fernandez
Novice Art Blogger, 2015 - ongoing

Matthew Plummer-Fernandez' *Novice Art Blogger* is een kunstblog dat automatisch beelden en metadata selecteert van abstracte kunstwerken uit het online archief van Tate, of elk ander museum – in dit geval het online archief van het Stedelijk Museum. Door middel van toegankelijke *Deep Learning* algoritmen, ontwikkeld door computerwetenschappers aan de universiteit van Toronto, worden de afbeeldingen verwerkt. De algoritmen proberen de inhoud van de afbeeldingen te ontcijferen en genereren bijschriften. Tegelijkertijd wordt er ook gezocht naar het meest gelijkende beeld in de database. De resultaten worden door de software naar *blogposts* vertaald. Het project verwijst naar de explosie van ‘open data’, en hoe musea, amateurkunst en cultuurbloggers op platformen zoals Tumblr hier mee omgaan. Daarnaast onderzoekt het project hoe *Neural Network en Machine Learning* technologieën leren en hoe ze reageren op abstracte kunst. Is dit de eerste stap naar automatische cureren van tentoonstellingen of waarden van kunst? <http://noviceartblogger.tumblr.com>

Matthew Plummer-Fernandez is Brits-Colombiaanse kunstenaar en onderzoeker. Hij onderzoekt op kritische en speelse wijze socio-culturele verwikkelingen met technologie. Op het moment richt zijn interesse zich op algoritmen, bots, automatie, copyright en file-sharing. Hij deelt zijn onderzoek op #algopop, een populaire tumblr die de verwikkelingen met algoritmen in het dagelijks leven en de reacties van kunstenaars op deze situatie documenteert. Dit is het uitgangspunt geworden voor een praktijkgerichte PhD, die ondersteund wordt door het AHRC Goldsmith University of London, waar hij werkte als research associate/technologist en gastdocent. <http://www.plummerfernandez.com>

Template
Pretty Old Pictures, 2015 – ongoing
In opdracht van Het Nieuwe Instituut, Rotterdam
Afbeeldingen van Flickr Commons, 2015

Tegenwoordig plaatsen veel organisaties een deel van hun beeldarchief op *Flickr Commons*, een online, publieke catalogus van afbeeldingen met geen of onbekende auteursrechten. Ver weg van hun oorspronkelijke context laat de visuele interface van *Flickr* een eindeloze hoeveelheid beeldmateriaal zien. Template maakt specifieke selecties van de beelden om ze vervolgens te verkopen in mooi vormgegeven pakketjes. Hiermee onderzoekt ze de mogelijkheden van deze overweldigende inhoud. De afzonderlijke beelden hebben niets met elkaar gemeen en lijken los te staan van hun verleden. Een groot deel van de online beeldcultuur gaat alleen maar over het ‘nu’, het presenteren en delen van je eigen en andermans afbeeldingen met vrienden en vreemden. De context van een afbeelding is onbelangrijk, alleen de vorm en het verspreidingsgemak telt. Archieven veranderen op deze manier van plekken waar herinneringen bewaard worden in een database waar het heden en de toekomst belangrijker zijn. Deze verandering roept interessante vragen op. Bijvoorbeeld, hoe gaan archieven en organisaties om met de digitalisering van hun collecties en het openbaar maken ervan? Oftewel, wat betekent een ‘open’ en toegankelijke inhoud? Volgen musea de laatste trend of zijn ze idealistisch over het verspreiden van hun afbeeldingen, of beide? En in algemene zin, op welke manier beïnvloedt deze cultuur ons beeld van het heden en de manier waarop we naar het verleden kijken? <http://prettyold.pictures>



Template, *Pretty Old Pictures*, 2015 (ongoing)

Template

Pretty Old Pictures, 2015 – ongoing

Commissioned by The New Institute, Rotterdam

Images from *Pretty Old Pictures*, Flickr Commons, 2015

Today, many organizations place part of their visual archives on *Flickr Commons*, an online, public catalogue of photographs that are either free of copyright restrictions or which have no known copyright restrictions. Far from the original context, *Flickr's* visual interface displays an endless number of photographs. Template chooses a selection of the images, which it then sells in a beautifully designed package. With this project, Template explores the possibilities of this overwhelming amount of content. The individual images are unrelated and appear unmoored from their past. A large part of online image culture is solely concerned with the “now,” with presenting and sharing your own pictures and those of other people with friends and strangers. The context in which a photograph was made is unimportant, only the form and the ease of dissemination matter. Archives are thus changing from sites where memories are stored into databases where the present and the past are more important. This change raises some interesting questions. For example, how do archives and organizations approach the digitization of their collections and sharing them with the public? Or, what does “open” and accessible content mean? Do museums just follow the latest trend or are they idealistic when it comes to disseminating their images, or both? And more generally, how does this digital culture influence our view of the present and the way we regard the past? <http://prettyold.pictures>

Template is a graphic design studio that started in 2014 and is run by Marlon Harder and Lasse van den Bosch Christensen. Their research relates to their own practice as designers. Wholeheartedly, they take on their role as app-empowered individuals, equipped with the latest tools churned out by the creative industry. The resulting projects are sincere attempts at making it in a world where everyone is a creative entrepreneur and digital labor is concealed by self-expression, effortless sharing, and connecting with friends. <http://template01.info/>

Template is een grafisch ontwerp studio, opgericht in 2014, gerund door Marlon Harder en Lasse van den Bosch Christensen. Hun onderzoek is verbonden aan hun eigen praktijk als ontwerpers. Met heel hun hart omarmen ze hun rol als app-gemachtigde individuen, voorzien van de laatste tools die zijn ontworpen door de creatieve industrie. De projecten waarin dit heeft geresulteerd zijn oprechte pogingen om het te maken in een wereld waarin iedereen een creatieve ondernemer is en waar digitale arbeid gemaskeerd wordt door zelfexpressie, moeiteloos delen en connecten met vrienden. <http://template01.info/>

Suzanne Treister

HFT, The Gardener/ Outsider artworks/Datura innoxia (Toloache), 2014 – 2015

Potlood en aquarel op printpapier, 21 x 29.7 cm

Met dank aan Annely Juda Fine Art, Londen en P.P.O.W., New York

HFT The Gardener/Botanical Prints/Rank 4: Google – US – Software & computer services, 2014-15

Gicleeprint op Hahnemuhle bamboe papier, 29.7 x 42 cm

Met dank aan Annely Juda Fine Art, Londen en P.P.O.W., New York

De nieuwste creatie van Suzanne Treister is *HFT, The Gardener*, een kunstwerk dat bestaat uit verschillende projecten rondom het fictieve personage Hillel Fischer Traumberg (HFT). HFT is een *high-frequency* algoritmisch handelaar die experimenteert met psychoactieve drugs en verandert in een ‘outsider’ kunstenaar. Hij onderzoekt de ethnopharmacologie van honderden psychoactieve planten en met behulp van een gematrisch (Hebreeuwse numerologie) experiment maakt hij kunstwerken waarin hij een verband legt tussen de numerieke equivalenten van de botanische namen die gebruikt worden in de psychoactieve drug en de corresponderende waarde van bedrijfsnotaties op de FT Global 500 Index van Financial Times. Op spirituele wijze volgt HFT de sjamanistische rituelen met planten –

een praktijk die zich bezig houdt op het gebied van genezing, toekomstvoorspellingen en het verkennen van de aard van de werkelijkheid. Hij ziet zichzelf als een techno-sjamaan, waarbij hij de dimensies van het universum opnieuw vormgeeft en de hallucinerende waarde van kapitaal in nieuwe kunstvormen giet. Op hun beurt worden de kunstwerken verzameld door kapitaalkrachtigen en mensen uit de financiële wereld waar hij zelf deel van uitmaakte. *HFT, The Gardener* reflecteert op de laatste trends in de *high-frequency* handel en de relaties tussen algoritmes en drugs; oftewel de willekeur en het gemak waarmee financiële handel bedreven lijkt te worden. Daarnaast stelt het buitensporige levensstijlen en artistieke marktwaardes die daarvan een gevolg zijn ter discussie. Het project kijkt kritisch naar de effecten van een computer gedreven maatschappij die steeds ongreepbaarder en moeilijker te beheersen is. http://www.suzannetreister.net/HFT_TheGardener/HFT_menu.html

Suzanne Treister maakt werk over opkomende technologieën en ontwikkelt zo fictionele werelden en internationale, samenwerkende organisaties. Treister maakt gebruik van verscheidene media zoals video, internet, interactieve technologieën, fotografie, tekenkunst en waterverf. Ze heeft een groot aantal werken gecreëerd met excentrieke verhalen en onconventionele onderzoeken om bepaalde structuren die macht, identiteit en kennis verbinden bloot te leggen. Treisters projecten, die over het algemeen enkele jaren in beslag nemen, omvatten fantastische re-interpretaties van gegeven taxonomieën en geschiedenissen die het bestaan van verborgen, ongeziene krachten in de wereld onderzoeken, of deze nu *corporate*, militair of paranormaal zijn. <http://www.suzannetreister.net/>

Suzanne Treister

HFT, The Gardener/ Outsider artworks/Datura innoxia (Toloache), 2014 – 2015

Pencil and watercolour on cartridge paper, 21 x 29.7 cm. Courtesy Annelly Juda Fine Art, London and P.P.O.W., New York

HFT The Gardener/Botanical Prints/Rank 4: Google – US – Software & computer services, 2014 – 15

Archival giclée print on Hahnemuhle Bamboo paper, 29.7 x 42 cm. Courtesy Annelly Juda Fine Art, London and P.P.O.W., New York

The latest creation by Suzanne Treister is “HFT The Gardener,” a project consisting of multiple bodies of work by the fictional character Hillel Fischer Traumberg (HFT), a high frequency algorithmic trader who experiments with psychoactive drugs and becomes an “outsider artist.” HFT explores the ethno-pharmacology of over one hundred psychoactive plants, conducting gematria (Hebrew numerology) experiments and making artworks which connect the numerological equivalents of the plants’ botanical names with those of companies listed on the ranking of the FT Global 500. HFT communes with the ritual shamanic uses of these plants; practices that include healing, divining the future, and exploring the hallucinatory nature of reality. He develops a fantasy of himself as a techno-shaman, transmuting the spiritual dimensions of the universe and the hallucinogenic nature of capital into new art forms, creating artworks which are in turn collected by the forces of capital and the banking world where he began.

http://www.suzannetreister.net/HFT_TheGardener/HFT_menu.html



Suzanne Treister, *HFT The Gardener/Botanical Prints/Rank 4: Google – US – Software & computer services, 2014–15*

Suzanne Treister makes work about emerging technologies, developing fictional worlds, and international collaborative organizations. Utilizing various media, including video, internet, interactive technologies, photography, drawing, and watercolor, Treister has evolved a large body of work that engages with eccentric narratives and unconventional bodies of research to reveal structures that bind power, identity, and knowledge. Often spanning several years, her projects comprise fantastic reinterpretations of given taxonomies and histories that examine the existence of covert, unseen forces at work in the world, whether corporate, military, or paranormal. <http://www.suzannetreister.net/>

Stedelijk Museum Bureau Amsterdam
Rozenstraat 59, 1016 NN Amsterdam
t +31 (0)20 4220471
f +31 (0)20 6261730
www.smba.nl/mail@smba.nl

Open: woensdag t/m zondag van
11.00 tot 17.00 uur. Dinsdag op
afspraak / Wednesday – Sunday
from 11 a.m. to 5 p.m. Tuesdays by
appointment.

Ontvang ook de SMBA email-
nieuwsbrief via www.smba.nl/
Sign up for the SMBA email newsletter
at www.smba.nl

Stedelijk Museum Bureau Amsterdam
is een activiteit van het Stedelijk
Museum Amsterdam / Stedelijk
Museum Bureau Amsterdam is an
activity of the Stedelijk Museum
Amsterdam
www.stedelijk.nl

Colofon / Colophon
Coördinatie en redactie /
Co-ordination and editing: Annet
Dekker, Jelle Bouwhuis, Joram
Kraaijeveld
Teksten / Texts: Annet Dekker,
Jelle Bouwhuis, Joram Kraaijeveld
Vertaling / Translation EN-NL:
Joram Kraaijeveld, Nina Svenson
Taalredactie / Language Editing:

Alana Gillespie, Joram Kraaijeveld,
Jelle Bouwhuis, Nina Svenson
Design: Mevis & Van Deursen i.c.w.
Nina Støttrup Larsen
Druk / Printing: die Keure, Brugge

SMBA: Jelle Bouwhuis (curator),
Marijke Botter (office manager/
receptionist), Alba Folgado (intern),
Joram Kraaijeveld (assistant
curator), Nina Svenson (intern)
Productieteam tentoonstelling /
Production team exhibition: Bonno
van Doorn, Sajoscha Talirz

'Algorithmic Rubbish: Daring to Defy
Misfortune' wordt gesponsord door /
is sponsored by DullTech.

DullTech