



```
trump@algorithm ~> I don't  
believe it, but I also believe  
that some people are suffering  
because of it. The chinese virus  
ha■
```



```
world health organisation  
(tedros)@algorithm ~> As of  
today, the global amount of  
confirmed cases of covid19 is  
7,224,346.
```

I Kulturværftets digitale have på ARS Electronica er det bl.a. muligt at deltage i en Covid-19 AI-kamp med to kunstige intelligenser.

2020-09-03 13:15 CEST

## Scenekunst og kunstig intelligens i international infight med Covid-19

Kulturværftet fra Helsingør er med, når aktører inden for cutting edge teknologi, kunst og videnskab fra hele verden mødes til den førende festival inden for feltet – Ars Electronica – i Østrig i næste uge. Med fem egen- og co-produktioner stiller det helsingøranske kulturhus skarpt på kunst og kunstig intelligens – bl.a. med en Covid-19 AI-kamp mellem Trump og WHO, hvor to politisk partiske kunstige intelligenser vil udfordre hinanden og publikum om den "rigtige" fortolkning af "virkelighed". Alt præsenteret digitalt via såkaldte virtuelle haver.

## **Fra lokale værftshaller til internationale digitale 'haver'**

Tidligere i år skulle CLICK Festival have fejret rund fødselsdag i Værftshallerne ved Kulturværftet i Helsingør. Ti år med samtidskunst, teknologi og videnskab skulle have været markeret med en række nye produktioner skabt af Kulturværftet i samarbejde med en række danske og europæiske partnere. Værker, der bl.a. tager favntag med de etiske og eksistentielle dilemmaer, kunstig intelligens stiller mennesket. Så kom Covid-19, og en ny virkelighed indtraf. Kulturværftet har nu fået mulighed for at præsentere værkerne på Ars Electronica, der løber af stablen 9.-13. september 2020. Også den snart 40-årige Ars Electronica har måtte gentænke sit format. Ud over en fysisk festival er det nu også en online-verdensbegivenhed, som har givet mulighed for, at en skov af aktører fra hele verden kan deltage, hvor Kulturværftet altså faciliterer de danske bidrag.

”Vi er utrolig stolte over at få lov at repræsentere Danmark inden for kunst- og teknologifeltet på Ars Electronica. Ud over præsentere publikum for noget af det arbejde, vi producerer inden for scenekunst og kunstig intelligens, ja så er selve Ars Electronicas gentænkning af festivalen en helt særlig platform for Kulturværftet i forhold til potentielle nye samarbejdspartnere og relationer fra hele verden,” udtaler Mikael Fock, chef for Kulturværftet.

## **Poetisk scenekunst, artist talks og præsidentielle AI-battles**

I alt præsenteres fem produktioner i 'Garden Helsingør'. Alle er skabt i samarbejde med danske og europæiske samarbejdspartnere inden for kunst og kunstig intelligens, og som publikum får man bl.a. en unik mulighed for at være med og interagere på 4D Box-hologram-scenen med en live-performer og en kunstig intelligens. I online artist talks møder man flere af de kunstnere og programmører, som har skabt værkerne. Og er man klar, så er det muligt at 'kæmpe med' i et AI-battle om den rigtige fortolkning af "virkeligheden", hvor to politiske partiske kunstige intelligenser – den ene trænet på alt, det Trump har udtalt sig om Covid-19, og den anden på alt det, som direktøren for WHO har sagt, kæmper med publikum.

## **SH4DOW – et tech take på HC Andersens Skyggen**

Fra 3D-produktionen SH4DOW præsenterer Kulturværftet et udpluk fra den nye forestilling, der ligesom titlen er inspireret af HC Andersens eventyr Skyggen og fokuserer på den digitale forførelse, som menneskelignende

kunstig intelligens muliggør. Det er en rejse gennem vores sind og ind i en digital verden. Ligesom i HC Andersens eventyr tematiserer det menneskets kamp for at finde sig selv. Forestillingen er en rejse ind i en verden, der bliver mere og mere datadreven, og for første gang med en kunstig intelligens som hovedperson, der stræber mod at blive menneskelig. Men hvad vil det sige at blive menneskelig? Hvad vil det sige at have følelser og bevidsthed. Kan en kunstig intelligens opnå dette ved at høste menneskelige følelser? Det og om menneskets ønske om at handle sig til en digitale soulmatch handler forestillingen. Visuelt vil forestillingen præsentere en 3D-simulation af en kunstig intelligens, hvor det, publikum ser ind i, også er det der sker inde i den kunstige intelligens' datadrevne hjerne. Forestillingen SH4DOW har premiere januar 2021 og er produceret af Kulturværftet.

### **!brute\_force – hvem kontrollerer hvem?**

I samarbejde med den slovenske kunstner Maja Smrekar viser Garden Helsingør et uddrag fra kunstprojektet !brute\_force. Som reaktion på coronavirus-pandemien fokuserer dette projekt på fremtiden for markedsdrevne diagnostiske wearables og AI-baserede teknologier til sundhedsovervågning. I !brute\_force klatrer en menneske- og en hundeperformer gennem en installation af platforme og tomme rum. Begge bærer elektrokardiografisk EKG-diagnostisk, bærbart måleudstyr. Disse er samlet i et neuralt netværk, hvis mål er at synkronisere menneskets hjerterytme med hundens. På den ene side repræsenterer installationen hund- og menneskekroppe under en form for overvågningskapitalisme – som abstraktioner inden for den samlede viden om og kontrol med kropsfunktioner. På den anden side har installationen også et kritisk perspektiv i det at forestille sig sameksistensen mellem de to arter i en tilstand af fælles fysisk aktivitet.

### **Et virtuelt landskab af minder**

Under titlen collectiveMemories er det også muligt at opleve et virtuelt landskab af minder, hvor man bliver inviteret til også selv at bidrage. collectiveMemories arbejder med de minder, der er forbundet med vores kroppe. Det er en menneskelig kernefærdighed at være i stand til at hente erindringer ved at flytte vores kroppe til forskellige positioner, hvor vi er i stand til at gendanne disse minder i vores sind. collectiveMemories arbejder med denne kropslige kvalitet ved både at give deltagerne mulighed for at udforske deres minder og lytte til andre mennesker. collectiveMemories er et

samarbejde mellem de to kollektiver exocollective og I reemember under gruppen paraplybegrebet memoryMechanics. MemoryMechanics-projektet er en del af initiativet Staging the Future of Technologies vol. 2 med følgende partnere: CLICK, Catch og Haut. collectiveMemories præsenteres i en virtuel version af det fysiske stykke memoryMechanics, der også har premiere i januar 2020.

## **Det europæiske partnerskab**

Hologram-scenen 4D Boxen og arbejdet med produktionerne til denne scene har åbnet døren til flere danske og internationale samarbejder med kunstnere og institutioner. Kulturværftet og CLICK er af Ars Electronica udpeget til at være en af de 13 vigtigste institutioner, der udvikler kunst og teknologi. I den forbindelse er Kulturværftet blevet tildelt fondsmidler over tre år fra EU's kulturelle fond Creative Europe til – sammen med 12 andre europæiske kultur- og forskningsinstitutioner – at udvikle kunstig intelligens i forbindelse med scenekunst. Produktionen SHADOW er den første scenekunstproduktion, hvor AI bruges. Samarbejdspartnerne på produktionerne til Ars Electronica tæller MindFuture Foundation (DK), Kapelica Gallery (SI), Quo Artis (ES) og memoryMechanics (DK).

## **Lokale borgere inviteres med til digital festival – gratis entré**

Kulturværftets digitale have – Garden Helsingør – og program transmitteres fra Værftshallerne og den digitale hologram-scene 4D Boxen. For første gang har man nu som borger mulighed for at booke gratis billetter til de forskellige talks, performances og sendinger, som præsenteres i løbet af festivalens fire dage.

Ars Electronica finder sted fra 9. – 13. september 2020 og man kan finde de mange aktiviteter og deltage gratis i online-talks, performances, udstillinger, koncerter m.m. på <https://ars.electronica.art>

Se trailer for Kulturværftets digitale have her: <https://youtu.be/KSv4YaA7LB0>

---

*Kulturværftet ligger på havnen i Helsingør og udgør sammen med M/S Museet for Søfart og Kronborg Slot området Kulturhavn Kronborg. Kulturværftet er Nordsjællands største kulturhus, som sammen med byens ældre kulturhus*

*Toldkammeret lægger scener og rum til en bred vifte af lokale, nationale og internationale kulturevents året rundt.*

## Kontaktpersoner



### **Anne Borg**

Pressekontakt

PR, Kommunikation & Marketing

Koncerter, festivaler & program

[abo03@helsingor.dk](mailto:abo03@helsingor.dk)

41869423